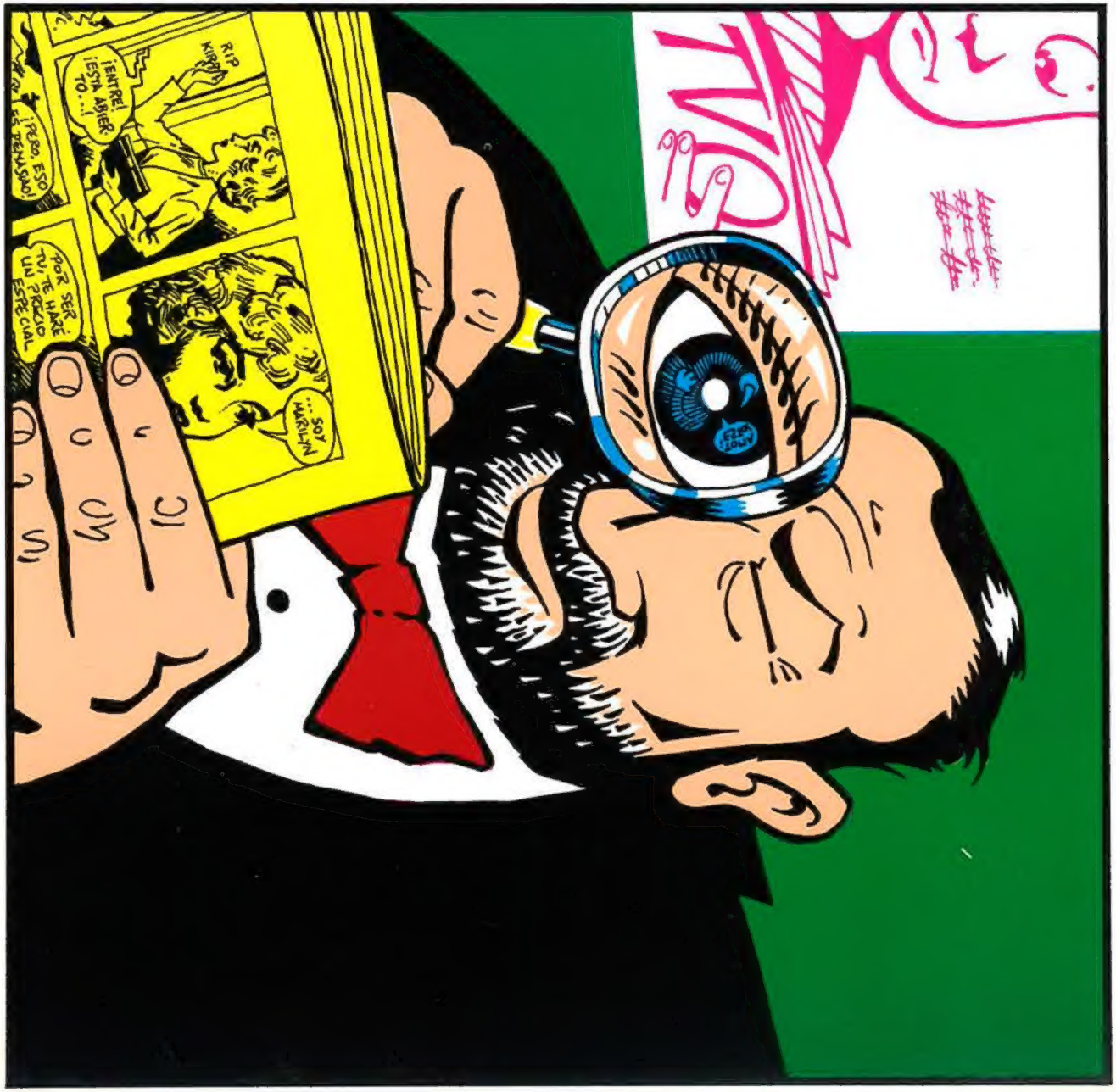
# NEUROPTICA 3



# NEUROPTICA 3

# NEUROPTICA 3

## ESTUDIOS SOBRE EL COMIC

**Neuróptica 3**
**Estudios sobre el cómic**

Primera edición, septiembre de 1985
1500 ejemplares

Edición a cargo de Antonio Altarriba

Editan:
Excma. Diputación Provincial de Zaragoza
Plaza de España, 2 - 50004 Zaragoza - España
Excmo. Ayuntamiento de Zaragoza
Servicio de Publicaciones
c/ Coso, 57 - 50001 Zaragoza - España

Maqueta: Francisco J. Boisset

Portada: Strader

I.S.B.N.: 84-505-2105-X
Depósito Legal: Z-1363-85

Imprime: Sansueña, Industrias Gráficas. Río Guatizalema, 6. Zaragoza

El número *tres* sigue conservando, incluso en la era de las oposiciones *binarias* y de las reparticiones *bipolares,* un halo un tanto mágico. Pero en este *número tres* de NEUROPTICA nos dejaremos de misterios trinitarios más o menos santísimos, ni siquiera nos agarraremos a la vencida que siempre va con la tercera y ofreceremos simplemente *confirmaciones.* La primera, la de la propia publicación que no por evidente deja de ser importante y después las de un talante de investigación independiente que aspira a la coherencia por un lado y por otro al intercambio, a la interdisciplinariedad y a la internacionalidad.

Quizá sean estos demasiados "inter" y se corra el riesgo por ello de quedar atrapado, cogido en el medio. Para evitarlo, el procedimiento más antiguo y eficaz es, sin duda, seguir avanzando. Poco a poco –NEUROPTICA se *confirma* como revista anual– continuamos la trayectoria conservando el espíritu de compilación fiel y difusión de las conferencias e intervenciones de las Jornadas de Cómic de Zaragoza.

De la segunda edición de las mismas ha surgido fundamentalmente este número que se ha enriquecido además con otras aportaciones originales. La idea de la "renovación en el cómic", más que propuesta formulada entre interrogantes, sirve de línea argumental a los artículos que siguen. Desde un punto de vista histórico, a partir de análisis sociológicos globales, por medio del estudio de una serie concreta o

a través de la opinión personal expuesta en artículo o dada como respuesta a un cuestionario, se repasa los distintos sectores que conforman este medio (guionistas, dibujantes, "críticos", editores) y, claro está, sus creaciones. Para todo ello una referencia común, el nuevo horizonte que las producciones europeas empiezan a perfilar a partir de los años sesenta. "Especialistas" y creadores –estos siempre menos numerosos de lo que habríamos deseado– hilan un conjunto en el que el tema del guión y la serie R*anxerox* tienen un tratamiento de favor. Todo ello compone un entramado de aportaciones que si no aporta un tejido de referencias uniformes y definitivas, ofrece, por lo menos, unas cuantas hebras muy aprovechables para continuar tejiendo –que es de lo que se trata–. Además de otras, se incluye una clara invitación al entretenimiento que nos devuelve al recortable y nos entrega al asombro. Pero no solamente este suplemento, todos los trabajos que aquí se proponen contienen una dosis suficiente de interés para que la sorpresa o el rigor lleven con alicientes a realizar esa operación de la que depende el consumo de todo libro: pasar la página.

***Antonio ALTARRIBA***

PLAY
IT AGAIN,
LOTHAR.

# LA SOCIOLOGIA DEL NUEVO COMIC

por Antonio REMESAR*

Pudiera parecer de entrada que el tema que pretendo analizar, aparece perfectamente delimitado. Sin embargo vivo la situación como completamente conflictiva. En primer lugar porque estoy obligado a confrontar y confrontarme con dos discursos absolutamente distintos: *el de una ciencia,* la Sociología, *el de un tipo de producción cultural,* el cómic. En segundo lugar, y posiblemente ésta sea la razón más importante, por el hecho de que esta confrontación me obliga al planteamiento de la relación entre una ciencia y una producción, con la matriz de la cual toman sentido: *la sociedad.* En efecto, al plantearme el tema enunciado, no hago otra cosa que poner sobre el tapete las relaciones que existen entre el cómic, como producto, y una ciencia, como discurso, con la sociedad que permite su emergencia. Ciertamente me puedo situar más allá, con perspectiva, respecto a ambas formas de discurso, en cuanto que no me atañen personalmente. Sin embargo es absolutamente imposible distanciar mi propio discurso de la matriz social de la cual parte y que en definitiva es la misma que los discursos que pretendo analizar. Evidentemente el admitir esta situación no me va a llevar a negar la posibilidad, en una posición cercana a Compte, sino al contrario voy a intentar solventar esta paradoja tan bien formulada por Mannheim.

Para ello voy a partir del hecho de que mi única posibilidad de abordar la problemática propuesta es la de simplificar la realidad y que por ello, como diría Nietzsche, voy a *"falsificar"*, con la única intención de crear perspectiva, de ofrecer "mi verdad", a partir de un dispositivo crítico, fundamentado en la explicitación de las referencias.

* Profesor de "Cómic" de la Facultad de Bellas Artes de Barcelona.

## 1. EL COMIC Y LA SOCIOLOGIA

Como ya demostré el año pasado en estas mismas Jornadas (nota 1),

Nota 1. Me refiero a la conferencia "El cómic y las ciencias sociales" publicada posteriormente en *Neuróptica* núm. 1.

son relativamente escasos los trabajos dedicados al tema del cómic en el campo sociológico. Sin embargo a partir de ellos se pueden clarificar los diversos modelos teórico-metodológicos que subyacen en la aproximación sociológica al tema.

Dentro de la escasez de estudios científicos sobre el tema, los específicamente sociológicos se centran en lo que ha venido en denominarse *"estudios de audiencia"*. Mediante cuestionarios, más o menos amplios, generalmente elaborados por una empresa a partir de las instrucciones de Instituciones privadas o públicas, se pretende configurar el *mosaico del consumo* analizando estadísticamente la incidencia en una determinada población, qué estratos de la misma lo consumen, etc. En general estos estudios se centran en los aspectos más descriptivos más superficiales del problema y operan a partir de categorizaciones funcionales y ampliamente restrictivas, por lo que hace a la complejidad social, y a las relaciones que se establecen en su interior. Tiene como principal atractivo el hecho de que son útiles por las muchas *"indicaciones"* estadísticas que ofrecen, que posteriormente pueden utilizarse en estudios más profundos. En España, prácticamente no existen estudios de este tipo, si exceptuamos el recientemente elaborado por el Ministerio de Cultura, y del que dio cuenta en este mismo escenario Manuel Muñoz, el año pasado.

La mayor parte de los estudios sociológicos, los podemos englobar en la categoría de *"sancionadores"*, puesto que su misión consiste en "sancionar" ya sea positiva, pero generalmente de modo negativo, al cómic o cómics concretos. Este tipo de estudios se pueden subdividir a su vez en dos categorías: a) los que estudian las *"influencias"* del cómic; b) los que estudian el *mensaje*, y de él derivan su bondad o maldad.

En el primero de los casos, a), y mediante la realización de costosos experimentos de dudosa fiabilidad y validez científica, los sociólogos pretenden demostrar que el cómic es un agente directo en la creación de "malos hábitos", de "malos modelos a seguir"; que el cómic es racista, que pretende romper la familia, que ataca a la religión, etc., etc., etc.

En el caso b) se pueden distinguir dos orientaciones, por una parte las provenientes de la sociología funcionalista americana que, dotadas del dispositivo cuantitativo de los métodos de análisis del contenido,

concluyen que el cómic ofrece una visión de la realidad *"estereotipada"*, repetitiva, empobrecedora respecto al lenguaje, a la opinión, etc. Por otra parte y en menor número, existen análisis que siguiendo un modelo marxista excesivamente mecánico, centran su atención sobre el papel del cómic en la transmisión de la ideología de las clases dominantes a nivel internacional. En estos estudios se pretende demostrar el papel del cómic en el proceso de *"miseria cultural"* que la penetración imperialista produce en diversas áreas.

En general, todos estos estudios parten de una concepción (muy delimitada) del esquema comunicativo (emisor-receptor), en la que el receptor, el público, se lleva la peor parte, puesto que se configura por "pasiva": indefenso a la exposición al medio, a sus formas y contenidos. Del mismo modo, y si exceptuamos los trabajos de corte marxista o crítico, no se produce ninguna reflexión, ningún análisis respecto al emisor —curiosamente se identifica creador, productor, sistema capitalista— y a su papel en la generación de los mensajes y efectos criticados. Sin embargo como demostrara L. Paramio (1971) son las características del sistema de producción las que crean los mensajes. Evidentemente esta focalización en el receptor, sirve para exculpar al sistema, de las contradicciones que él mismo genera. ¿Acaso no es el sistema el que genera violencia, el que rompe las normas y genera la ruptura de sus células básicas, etc.?

Sin embargo, lo importante de estos estudios no es tanto lo que dicen, la acotación de la realidad que presentan sino, por el contrario, lo *"no-dicho"*, lo que ocultan, la multitud de problemas que dejan por resolver, desde los estrictamente teóricos —si realmente el cómic influye en el cambio de actitudes, *¿cómo lo hace?*— hasta los de orden fundacional, metateórico —¿es realmente el cómic un agente del aumento de violencia, o simplemente refleja, reconstruye lo que ya existe? En este caso ¿cómo se explica que otros estudios hayan demostrado que el papel de los media (en este caso el cómic) no es vehicular violencia sino DESPLAZARLA?

Este tipo de cuestiones, esta ocultación de realidades y de su estudio, no hacen sino manifestar el papel de la ciencia social como agente ideológico directo del modo dominante de pensar la sociedad y los fenómenos que en su interior ocurren. En definitiva que actúan como *"ideologías recambio"* (Deleule 1969).

Obviamente, desde el interior mismo de la ciencia social, y concretamente de la sociología de la comunicación, se han alzado voces contra esta simplista concepción de causas-efectos. M. Mead (1937), R. K. Merton (1949) han demostrado el papel de "filtro" que poseen las *normas sociales* respecto a los mass-media. Los trabajos derivados de la escuela de la Gestalt (Festinger, 1957; Asch, 1952; Newcomb, etc.) así como los del propio K. Lewin (1947) han demostrado la importancia de las relaciones informales que se dan en los grupos de referencia (los próximos del sujeto a nivel psicológico) en la operatividad del cambio de actitudes generadas por los medios y en la génesis del conflicto social (Dahsendorf, 1958). E. Katz (1960) lo planteaba así:

> "la sociedad (el público) era concebida como agregados basados en la edad, el sexo, la clase social, etc., pero se prestaba poca atención a relaciones más informales" (op. cit. p. 436).

Efectivamente como el propio Katz (1957) se encargó de demostrar a partir de la hipótesis formulada por Lazarsfeld et al. (1944) el flujo, el recorrido de la comunicación social, se da en dos niveles, en dos pasos,

Edika: "La boxe, un sport difficile", in *Fluide Glacial* núm. 90.

funcionando los líderes –mediante su influencia personal, el flujo de la misma, y su mayor exposición a los medios– como factor determinante del cambio de actitudes. Desde esta óptica se demuestra que la influencia es selectiva, puesto que el receptor opone "filtros" muy consistentes a la recepción de los medios. Filtros que, como demostró ya Allport (1937), deben considerarse desde la psicología propia del receptor.

Este tipo de planteamientos teóricos produjo, consecuentemente, un cambio de orientación en los estudios sociológicos sobre el tema (aunque desgraciadamente muy pocos en el terreno del cómic). A partir de esta perspectiva se pretende estudiar, cómo los medios, a través de la "persuasión" (Hovland, et al., 1954; Packard, 1957; Sears y Freedman, 1967; Rokeach, 1973) llegan a romper las barreras que ofrece el receptor y pueden penetrar en él, en definitiva influirle.

Todo este tipo de estudios cambian la polarización existente con anterioridad. Los "medios" ya no se consideran malos "per se", por sus contenidos, sino por el hecho de operar sibilinamente con la intención de romper las barreras que activamente levanta el receptor. En cierta medida esta óptica es recogida por parte de la crítica marxista (Enzersberger, 1971), con el colofón consecuente de orden educativo y político: si los media no son malos en sí, se puede oponer una resistencia activa, ya sea mediante la constitución de un público "crítico", ya sea mediante el control de los mismos por los usuarios.

## 2. HACIA UNA REVISION DE LOS PRESUPUESTOS SOCIOLOGICOS

Sin embargo este tipo de estudios, de base eminentemente moralista, quedan desangelados si no se contempla la problemática en su perspectiva de conjunto. No basta con culpabilizar a cualquiera de los elementos del simple esquema comunicativo (emisor-mensaje-receptor). Es necesario analizar la lógica del sistema al mismo tiempo que sentenciar su función a nivel social. Como bien señalara Baudrillard (1972) el esquema antes mencionado, es un esquema teórico de la represión del sentido que instaura la dictadura del código.

Hace ahora diez años, Bell (1973) anunció que estamos entrando en una sociedad *post-industrial* en la que la industria de la creación informativa, tanto a nivel tecnológico como de productos, se va a constituir como industria punta. En este sentido no cabe pensar una investigación basada en los anteriores presupuestos, máxime cuando debería considerarse a nuestra sociedad desde la perspectiva de la "ecología social".

> "una concepción en la que los objetos-artefactos de la civilización e implícitamente el conjunto de los fenómenos de la sociedad moderna, constituyen un medio para los individuos, los grupos y las instituciones" (E. Morin, 1973, p. 3).

¿Cuál sería el papel de los media, y en su caso y nivel, el del cómic? Como señala Pross (1974) los media se constituyen como mediadores entre lo "interno" y lo "externo", como portadores técnicos de símbolos, que no hacen más que perpetuar un poder constituido en base a una estructura simbólica. Afinando más en sus aportaciones Habermas (1976), plantea el problema de la *acción comunicativa,* es decir de los procedimientos y papel de los media en la creación de estructuras normativas, puesto que:

> "El desarrollo de las estructuras normativas es el motor de la evolución social, puesto que principios nuevos de organización social vienen a significar nuevas formas de integración social, y sólo éstas, a su vez, hacen posible la implementación de fuerzas productivas ya existentes, o el surgimiento de otras nuevas, así como el incremento de la complejidad social" (op. cit. p. 35).

En efecto, como yo mismo señalara (Remesar 1982):

> "se puede decir sin riesgo a error, que en estos momentos, relacionarse, "comunicarse", equivale a establecer un display de estrategias y mecanismos de control sobre el "otro".
>
> "Y ¿todo ello por qué? Simple. Una conducta controlada y controlable, es decir organizada según unas pautas que puedan generar otras nuevas, es una conducta fácilmente manipulable. O mejor dicho, el riesgo de que una conducta controlada y controlable, deje de ser predecible, y por lo tanto canalizada y dominada, es muy pequeño" (op. cit. pp. 4-5).

En este contexto, los medios, y concretamente el cómic, operan como un sistema organizado, interdependiente, del que no se pueden desgajar sus componentes, sin riesgo de romper el sistema a nivel analítico. Su función primordial: *culturalizar* —en el sentido antropológico del tér-

mino– al mismo tiempo que *operar,* actualizándolos, *los sistemas normativos básicos.*

Uno de los instrumentos operativos que la sociología se ha otorgado de cara a solucionar este problema, deriva de la formulación que Hempel (1959) hiciera del *"análisis funcional, y que permite considerar a los medios de masa como "sistemas sociales"* (DeFleur y Ball-Rokeach, 1982). La lógica de este tipo de estudios se centra en demostrar el papel que un determinado fenómeno tiene en la estabilidad y permanencia del sistema como conjunto. Cada sistema de medios, se organizaría para su análisis a partir de las categorías siguientes:

1. Públicos
2. Organizaciones de investigación
3. Distribuidores, que englobaría a agencias, distribuidoras y bocas de salida (puntos de venta)
4. Estructura de producción con sus distintos roles (editor, director artístico, dibujante, rotulista, etc.)
5. Agencias de publicidad
6. Subsistemas de control, que abarcaría desde la política legisla-

UNA INTERESANTE ENCUESTA RESULTA REVELADORA. VARIOS LECTORES ENLOQUECIDOS DE EMOCIÓN SE MUESTRAN ENLOQUECIDOS DE EMOCIÓN AL SER PREGUNTADOS.
MOK
CIMOC

Saladrigas: "Más allá de Júpiter", in *Cimoc* núm. 38.

tiva, hasta códigos más o menos explícitos funcionando en los otros niveles.

7. Condiciones externas

Evidentemente la formulación de un proyecto de este tipo, inclusive si se le limita a un nivel propedéutico, permite establecer un análisis social de un sistema de medios, en este caso el cómic, a años luz de los resultantes de planteamientos anteriores. Y ello por varias razones.

En primer lugar porque un esquema tal, permite una operatividad inductivo-deductiva, que rompe con los prejuicios de las formulaciones empiristas, al mismo tiempo que con coacciones teóricas de posicionamientos como los de la semiología estructuralista. Esta posibilidad metodológica, permite en segundo lugar, operar a partir de las condiciones del cuadro de referencias del investigador, sin permitir sobrepasar a nivel de concluiones, los parámetros establecidos por aquél. Creo que esta posibilidad es muy importante en el caso español, dado que no disponemos de datos, ni de fuentes de datos, que nos permitan establecer de modo objetivo las interrelaciones entre los elementos del sistema.

Ya he señalado anteriormente el vacío informativo que padecemos en España, en lo que se refiere al sistema en su conjunto. Creo que en el marco de estas Jornadas, Antonio Martín va a hablar sobre la "industria del cómic". Dejo por lo tanto a sus palabras la clarificación de alguno de los aspectos señalados. Sin embargo, dado que la producción española se rige, o por lo menos se va a regir, por la de los países avanzados, sí es posible establecer un *"paraguas"* mínimo que me permita, posteriormente, desarrollar un par de puntos que considero de interés. Trabajos como los de Matterlart y Stourdzé (1984), Flichy (1980), Boyd-Barret (1977) han demostrado que a nivel económico la industria de la cultura tiene tendencia a una palpable concentración, es decir a la reducción del número de empresas y a una internacionalización de las mismas. Entre otros motivos para este fenómeno cabe destacar el coste cada vez mayor de la producción y distribución, la atomización del público en distintos sectores, que obliga a las empresas a una costosa diversificación de productos para mantenerse en el mercado. Paradójicamente, son estas mismas condiciones las que hacen que los productos posean unos "standards" superiores de calidad, tanto por lo que hace referencia al "continente" como al "contenido".

Es este el contexto general en el que se desarrolla, pero sobre todo se desarrollará lo que podemos llamar "nuevo cómic". Como bien señala Eco (1983) respecto al conjunto de los mass-media, el nuevo cómic podría definirse a partir de los ejes siguientes:

1. Ser genealógico porque toda nueva invención produce reacciones en cadena.
2. No poseer memoria. Al producirse la cadena de imitaciones se pierde de vista el origen.
3. Estar íntimamente relacionado con los otros medios, sobre todo con los de mayor innovación tecnológica.
4. Tendencia a la adquisición de un "status" artístico.

A estas condiciones añadiría yo un par más, que creo relevantes:

5. Otorgarse unos medios de "sanción" de las producciones.
6. Plantear el status de formación de los creadores.

De todos estos puntos quisiera centrarme en los tres últimos, puesto que los tres primeros son fácilmente comprensibles.

## 3. EL NUEVO COMIC

En estos momentos se dan coincidencias precisas entre las *"nuevas vanguardias"* (los denominados transvanguardistas) y el *"nuevo cómic"*. Al igual que el cómic, el Arte con mayúscula, ha realizado un giro copernicano por lo que respecta al sistema de referencias que lo sustentan. Tras romper con el sistema del "lenguaje" y "la materia", el arte, al igual que el cómic tiende a centrarse en posiciones expresionistas. Se rompe con el código social, y se expresa el individualismo, el punto de vista personal o la búsqueda de la concordancia con el otro. En esta tesitura se hace necesaria la vuelta a un sistema de coordenadas perceptivo-cognitivas que no van a ver ya las "formas" sino las "figuras". Una nueva figuración que rompe con los cánones tradicionales. Es por ello que gran parte de la transvanguardia ha tomado al cómic como referente formal de sus proyectos, elevándolo en este sentido a la calidad de "lenguaje básico" juntamente con ciertos aspectos de la fotografía, el cine y el vídeo. No es de extrañar pues el pasear constante del cómic por galerías y museos, la exposición de originales *"como si fueran obras*

*de arte".* Como demostrara Benajamin en su clásico trabajo, el concepto de obra como cosa única, como original, pierde su sentido en la era de la "reproductibilidad técnica". Sin embargo se da una pujante tendencia a presentar la "obra" de los "artistas" del cómic.

Evidentemente no son sólo los factores inherentes al mundo del Arte los que desembocan en esta situación. Desde el "cómic de autor" se ha dado una creciente valorización del trabajo y el producto de los dibujantes (sobre todo desde el momento en que el masivo mercado "infantil", se ha visto desbordado por el "público adulto") que incluso ha repercutido en el sistema del cómic. El público consume hoy en día obras concretas de autores concretos. No es de extrañar pues que éstos pretendan ganar status subiéndose al carro de "artista".

Sin embargo esta tesitura puede derivar en un deterioro importante del sistema del cómic. En efecto, si al autor se le abre el circuito de la galería, es fácil caer en la ideología romántica del artista como *"ser-que-se-expresa"*, antes que como *"ser-que-se-comunica"*. Existen ya ciertos indicadores de esta situación: el esteticismo cada vez mayor de muchos cómics, a costa de la efectividad de la integración discursiva (texto-imagen) y el "solipsismo" inherente a los discursos puestos en escena. A nivel teórico esta situación plantea una cuestión fundamental: es cierto que cualquier discurso narrativo de ficción (como es en principio el cómic) puede comportar una poética particular del autor, pero ¿basta una poética para soportar un discurso narrativo de ficción? Según Nietzsche la ilusión del arte, surge del simulacro, del "como si". En estos momentos asistimos a un vaciar los sentimientos, a medir el mundo con los sentimientos personales. En este sentido Nietzsche se muestra tajante. Deberíamos volver al estoicismo, ya no es cuestión

> "de medir el mundo con nuestros sentimientos personales, sino como si fuera un juego y nosotros fuéramos parte del juego" (aforismo XIII).

En este sentido el arte en general consiste en

> "una transformación intencional, vale decir, falsificación".

En este sentido gratifica observar, una clara reacción a la situación antes descrita: el impacto y extensión de la denominada (y no es cuestión de discutir aquí algunos aspectos demagógicos) *LINEA CLARA,* que en definitiva no es más que un soplo de aire fresco, una vuelta a las raíces primigenias del cómic, una toma de consciencia de lo más fundamental: de *que el cómic se define por su condición de simulacro,* y por lo tanto,

LPO: "Balada demencial", in *Madriz* núm. 15.

por la distanciación que se opera entre destinador-texto-destinatario. No es de extrañar pues que, junto a posiciones esteticistas, surja un movimiento potente que reivindica las condiciones de posibilidad de este distanciamiento: el GUION, la plasmación de una intencionalidad ajena a mí-mismo, que deberá traducirse en un discurso audiovisual (Passeron, 1981).

Sin embargo... el simulacro corre el riesgo de perecer porque muy pocas personas son capaces de enfrentarse al guión. No quisiera que se interpretara que barro hacia casa, al decir que en definitiva, el problema se puede solventar con: *FORMACION*. Cuando utilizo el concepto, no me refiero a una necesaria institucionalización del mismo (aunque *¿si para el cine, la televisión se hace, por qué no para el cómic?)* sino más bien a una necesidad patente, cuyo aprendizaje, difícilmente se puede hacer de modo autodidacta, sin referencias claras.

Sin embargo... el problema de la formación remite a otro subsidiario. Muy bien, formar, pero ¿quién lo va a hacer? ¿Los propios profesionales mediante sistemas artesanales de tipo gremial? Las experiencias de este género hablan por sí mismas. ¿Los profesionales de la educación superior? Según un trabajo que recientemente hemos llevado a cabo (Remesar y Riba, 1984) la tendencia de estos profesionales es la de la *"incompetencia"* no sólo respecto al cómic, sino, y lo que es peor, puesto que no existe tan sólo la posibilidad de transferencia, respecto al continente de la *"imagen seriada"*.

Antonio Altarriba (1983) apuntaba este problema, al demostrar la importancia de lo "no dicho" (personajes, diseño, peripecias, símbolos, recursos gráficos, etc.) en los discursos dedicados al estudio del cómic. Incluso el propio Eco (op. cit.) reconoce que respecto a la nueva configuración de los medios, los niños de EGB saben más y mejor que cualquier catedrático, y creo que con cierta ironía recomienda que:

> "todos los catedráticos de teoría de la comunicación que se han formado a base de textos de hace 20 años (yo incluso) deberían ponerse seriamente al día"

No es pues de extrañar que tanto Altarriba (1983) como yo mismo (Remesar 1982, 1983) mostremos cierta desconfianza hacia las propuestas teórico-metodológicas que se presentan como más potentes: las de la semiótica, incluidos ciertos remozamientos que provienen de la Teoría de la Acción y del Texto.

C. Trillo - G. Trigo: "Carne fresca", in *1984* núm. 50.

Aún teniendo en cuenta que el cómic comparte con otras formaciones discursivas (cine, vídeo, etc.) algunos aspectos importantes *–ordenación del discurso a partir de un cierto esquema narrativo, tratado de modo fragmentario en momentos-espacios distintos y secuenciales, sobre un soporte específico y reproducido industrialmente–* se debe mantener la especificidad del cómic como objeto cultural, y consecuentemente su especificidad como objeto de estudio. Esto comporta la adecuación de la metodología de estudio si no se quiere caer en la arraigada tradición de utilizar los métodos de la ciencia a modo de *recetas de "Carmencita la buena cocinera"*.

Si el tratamiento teórico y metodológico que recibe el cómic, en las esferas de la Institucionalización de la cultura, como es la Universidad,

produce un cierto pavor al integrado en estos circuitos, le puede producir un cierto respiro, al reconocer el abismo que separa la Universidad de la vida cotidiana.

Sin embargo... el "boom" del cómic en España ha llevado aparejado el desarrollo de uno de los elementos del sistema, el elemento *"mediador", "matizador",* entre el producto y el público. Me refiero a lo que ha venido en denominarse *"crítica especializada"* Con este término no hago referencia a la crítica en "formación" que domina los ambientes de los fanzines, ni tampoco a esta crítica periodística, "gacetillera" –y que nadie se lo tome a mal– que nos es familiar en radios, periódicos locales, e incluso en alguna cadena de TV. Me refiero a la crítica que, desde el interior mismo del sistema del cómic, reproduce y vuelve a reproducir tópicos manidos. Además con pretensiones muy a lo "el Gran Hermano Vigila". En el marco del III Salón del Cómic de Barcelona, aparecía un artículo firmado entre otros por J. Blasco y Javier Coma, que bajo el rotundo epígrafe de *"la degradación cultural de los cómics",* pretendía hacer recaer sobre ciertos editores, guionistas y dibujantes un hecho que pertenece a la sociología profunda del país: *la no consideración del cómic como producto cultural.* Según estos críticos, que velan por la pureza del "pedegree", supongo que de modo similar a los concejales de AP del Ayuntamiento de Madrid

> "el nuevo mercado está siendo explotado mayoritariamente, desde perspectivas muy poco adultas y con escasísimo o nulo rigor cultural, de lo que es prueba el lenguaje mixtificador que buen número de publicaciones del medio utilizan para dirigirse a los lectores. Dicho lenguaje puede hacer suponer que se considera a los lectores como débiles mentales, y que se identifica la juventud de los mismos con la madurez"

Evidentemente puede apreciarse una cierta actitud "senatorial" en el escrito, pero que no responde a la situación real. Como planteaba José Luis Marcén (a. Onliyú):

> "Hay, me parece, otros problemas más acuciantes para el cómic en España que el de defender o cargarse la moral y las buenas costumbres (aunque siempre es más divertido lo segundo). Otra gente dirá otras cosas, a mí se me ocurren dos."
>
> "Uno es el de la ausencia de buenos guiones. Y lo digo con conocimiento de causa porque vivo de hacerlos. Así como es incuestionable la consideración que la parte gráfica de la historieta ha adquirido en pocos años, resulta que la calidad de las historias que se cuentan deja mucho que desear. Parte sustancial de culpa en todo esto me parece que

tienen los señores éstos que se dedican a contar historias con palabritas, o sea, los escritores".

Atrás quedaron los tiempos de ¡BANG!, muy lejos por delante quedan los discursos críticos-teóricos de publicaciones como *"BEDESUP"*, *"LES CAHIERS DE LA BANDE DESINEE"* o incluso los de *"A SUIVRE"*. Parece que la crítica especializada española ha perdido el rumbo y se ha empantanado en las ciénagas pseudo-históricas. La situación de la crítica *"prestigiosa"* del cómic se asemeja mucho a la descripción de los estudios de Cazeneuve sobre la televisión:

> "Cazeneuve amalgama más que articula elementos de pensamiento que, en lo esencial han sido desarrollados por otros; los agrupa, los opone, los matiza los unos mediante los otros prohibiéndose a sí mismo la cuestión –no obstante fundamental– de saber de *qué habla exactamente.* Pues si bien se advierte que Cazeneuve pisa a zancadas un terreno, el de la televisión, es difícil admitir que se señale un objeto de estudio en el sentido científico del término. Cierto, la voluntad de construir este objeto se encuentra a menudo presente en sus libros (especialmente cuando prefiere hablar de técnicas de difusión antes que de comunicación de masas), pero lo abandona prestísimamente en beneficio de un eclecticismo del cual se podría decir que no es sino la versión "seria" y "razonable" de los bien conocidos embutidos macluhanianos. Pero mientras el eclecticismo del canadiense está ahí para sostener un punto de vista fuerte y vigoroso sobre los medios informativos, el de Cazeneuve está más bien formado por la multiplicidad de puntos de vista desde los que se dignó hablar de dichos medios" (Matterlart y Storudzé, op. cit. p. 110).

Las críticas españolas están repletas de girones de discursos ajenos, de posiciones teóricas ampliamente depasadas por lo que hace al concepto y terminología de análisis, de baratijas sociológicas a base de "stablishments". Parece que es esta crítica, autoconsiderada como cultural y seria, la que considera subnormal al lector mediante la operación de presentar el "quién soy" bajo la apabullante cantidad de "lo que sé". No hay rigor, ni teoría ni explicitación metodológica. Simplemente opinión, subjetivismo... esto sí cuidando las formas, para poder acusar de "grosera y exaltada" a otra crítica que sin guardar los formalismos en el plano de la expresión, apunta pero que muy bien en el plano del contenido.

En un panorama donde la multiplicidad y la libertad de expresión se convierten en los soportes de la creación a corto plazo de una efectiva

crítica de cómics, se levantan los bastiones y las murallas de los ghetos que se autoproclaman "Mesías" (aunque embozados en monos de fontanero)

> "A este paso, pronto los pocos que enfocamos el medio con la humildad de un estudio constante de sus horizontes históricos y actuales y con la responsabilidad de intentar darle la imagen pública de un arte del siglo XX, nos veremos obligados a retirarnos de este celtibérico universo y limitarnos —es un decir - a escribir para otros países, donde todavía se respeta intelectualmente al medio desde su propio ámbito, o a elaborar libros sobre el tema, con la seguridad de que seremos leídos así por gente distinta a la aludida (*) y por supuesto más cultivada" (J. Coma, *Totem* 56, p. 85).

Suerte que en el fondo los lectores españoles *"pasan"* de leer las páginas de crítica.

De lo que llevo expuesto se pueden sacar un par de conclusiones importantes:

1. La sociología del nuevo cómic, está por hacer, y más en España. Se apuntan sin embargo ciertas líneas que se refieren a procesos de reajuste del *"sistema del cómic"*, tendentes a una cierta reconversión del sector por lo que hace a los aspectos del *"continente"* (producción editorial, distribución, vinculación con otros medios).

2. Además, y concretamente, en el caso español, se observa la necesidad de un cambio en las perspectivas de consumos (relación autor-obra-público) que afectará necesariamente a los contenidos y a su valoración. Para establecer paralelismo con la reconversión industrial, el cómic español está falto de la *"revolución cultural"* que ya se ha producido allende de los Pirineos.

* Entre los aludidos directamente por J. Coma en su artículo destacan J. Cuadrado, A. Martín, J. Navarro, S. Vázquez de Parga y yo mismo al igual que los participantes en las II Jornadas de Cómic de la Facultad de Bellas Artes, celebradas en diciembre de 1983.

Pellejero - Zentner: "Carmen", en *Cimoc* núm. 40.

## BIBLIOGRAFIA

(se cita en el orden en que aparece en el texto)


PARAMIO, L., "El cómic y la industria cultural: cuestiones semiológicas", en *Revista de Estudios de la Información*, Madrid 1971.

DELEULE, D., *La psicología mito científico*, Barcelona, Anagrama 1972 (original de 1968).

MEAD, M., "Public Opinion Mechanisms among Primitive People", *Public Opinion Quarterly*, 1, núm. 3, jul. 1937, pp. 5-16.

MERTON, R. K., *Social Theory and Social Structure*, Glencoe, Illinois, Free Press 1949.

FESTINGER, L., *A Theory of Cognitive Disonance*, Standford, California, Standford University Press 1957.

ASCH, S. E., *Social Psychology*, Englewood Cliffs, New Jersey, Precinte-Hall, 1952.

NEWCOMB, Th. M., "An Approach to the Study of communicative acts", *Psychol. Rev.* 1953, 60, pp. 393-404.

LEWIN, K., "Group decission and Social Change", en *Newcomb, Th. M. y Hartley, E. L.* (Ed.) *Readings in Social Psychology*, Holt, Rinenart & Winston, New York, 1947.

DAHSENDORF, R., "Toward a Theory of Social Conflict", *Jour. of Conlict Resolution*, 2, núm. 2, jun. 1958, pp. 170-183.

KATZ, E., "Communications Research and the Image of Society: Convergence of Two Research Traditions", *American Journal of Sociology*, 65, núm. 5, 1960, p. 436.

"The Two-Step Flow of Communication. An Up-to-Date Report on an Hypothesis", *Pub. Opinion Quart.* 21, núm. 1, summer, 1957, pp. 61-78.

LAZARSFELD, BERELSON, GAUDET, *The People's Choice*, New York, Duell, Sloan & Pearce, 1944.

ALLPORT, W., *Personality: A psychological Interpretation*, New York, H. Holt, 1937.

HOVLAND, JANIS y KELLY, *Communication and persuation*, New Haven Yale University Press 1954.

PACKARD, V., *The Hidden Persuadres*, New York David McCay 1957.

SEARS, D. y FREEDMAN, J., "Selective Exposure to Information. A Critical Review", *Pub. Op. Quart.* 21 (1967) pp. 194-213.

ROKEARCH, M., *The nature of Human Values*, New York Free Press, 1973.

ENZERSBERGER, H. M., *Elementos para una teoría de los medios de comunicación* (1971), Barcelona, Anagrama 1972.

BAUDRILLARD, J., *Pour une critique de l'economie politique du signe*, Paris, Gallimard 1972.

BELL, D., *The coming of Post-Industrial Society*, New York, Basic Books, 1978.

MORIN, E., (1973), *La ecología de la civilización técnica*, Valencia, Cuadernos Teorema, 46, 1981.

PROSS, H., (1974), *Estructura simbólica del poder*, Barcelona, Gustavo Gili 1980.

HABERMAS, J., *Zur Reconstrktion des Historischen Materialismus,* Frankfurt, 1978.

REMESAR, A., "Política, tecno pop y entorno", en *Remesar, Riba, Hernández. Lecturas sobre Entorno y Conducta,* Barcelona, Dep. de Teoría de la Imagen y del Entorno, 1982.

HEMPEL, O. G., "The Logic of Functional Analysis", *Symposium on Sociological Theory, L. Groess* (comp.), New York, Harper & Bro, 1959.

DeFLEUR y BALL-ROKEACH (1982), *Teorías de la comunicación de masas,* Barcelona, Paidos 1983.

MATTERLART, M. M. y STOURDZE, *Tecnología, cultura y comunicación,* Barcelona, Mitre, 1984.

FLICHY, P., *Les industries de l'imaginaire. Pour une analyse economique des media,* Presses Universitaires de Grenoble, 1980.

BOYD-BARRET, O., "El imperialismo de los medios", en *Curran, Gurevitch y Wollacot* (ed.). *Sociedad y comunicación de masas,* (1977), México. F.C.E. 1981.

ECO, U., "¿Qué son hoy los medios de comunicación de masas?", Madrid, *El País,* domingo 25 de septiembre de 1983.

NIETZSCHE, F., *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral,* Valencia, Cuadernos Anagrama 36, 1980.

PASSERON, J. C., "Les yeux et les oreilles", prefacio a *"L'oeil à la Page",* Paris, Gides 1981 (2º).

REMESAR, A. y RIBA, C. E., *Estudio de las competencias de lectura de la imagen que poseen los profesores de la Universidad de Barcelona,* Barcelona. ICE. 1984 (mimeo).

ALTARRIBA, A., "Características del relato en el cómic", *Neuróptica,* 1, 1983, pp. 9-38.

REMESAR, A., "Documentos y Textos" en *Remesar, Riba, Rodríguez, Análisis y Observación de la Conducta,* Barcelona, Dep. Psicología Experimental, 1982.

— *Cómic y educación. Análisis crítico del cómic,* Barcelona. ICE Univ. Politécnica, 1983.

BLASCO, COMA, GUBERN, MORA, SAMPAYO, SIO, VAZQUEZ DE PARGA, "Ante la degradación cultural del cómic", *Diario de Barcelona,* sábado 7 de mayo de 1983.

MARCEN, J. L. (Onliyú), "Así están las cosas", *Diario de Barcelona,* sábado 14 de mayo de 1983.

COMA, J., "La inútil suficiencia", *Totem,* 56, 1984, p. 85.

Johnny Weismuller, en *Rambla* núm. 31.

# ...Y EL COMIC, ¿QUE DICE?

por Joan-Josep TP. BIGART

Indiscutiblemente no queda otra opción que aceptar que estamos en la era (¿época?) de la imagen. Además, ya hace tiempo. No es nuevo. Sólo basta experimentar la extraña sensación de que ya somos exclusivamente imágenes, o que eso es realmente lo que importa. La medida auténtica de las cosas parece que exclusivamente reside en su aspecto superficial, de que no va más allá de lo que aparentan. No importa si alguien cree tener soluciones para el desarme o si hay quien es capaz de presentar una sólida crítica a la Sociobiología. Lo más interesante (que no lo único) en estos momentos es si el crítico a la Sociobiología lleva los pantalones pinzados o si el poseedor de una solución para el desarme lleva el adecuado corte de pelo. Y es que en el fondo todo esto está bien porque probablemente el crítico a los postulados sociobiológicos no sería más que otro paridor de constructos hipotéticos que no nos llevarían a ninguna parte. Como siempre. Y el "desarmador" un pre-político ávido de publicidad. Una pena.

Lo importante de una hamburguesa es su aspecto, no cómo sabe. Muchos pastelitos (de edulcorantes varios) son un alarde de abigarramiento psicodélico, hasta el punto de que sabe mal abrirlos para comerlos. Sé de quien compra libros por la presentación. Los hay que son extrovertidos porque son altos. Así, lo mejor que puede hacerse es comportarse de modo acorde con la propia imagen que nos hayamos construido.

Es diferente ser rocker que ir de rocker. Ser marinero de Cadaqués que hacérselo de "havaneres". Aquí, aquí es donde se puede ver hasta qué extremo uno es capaz de llegar en la propia creación de su imagen. Pero no voy a hablar ni de semiótica ni de iconos ni de grafos, que para eso están los expertos si es que están. No. Simplemente voy a fijarme en el tipo ese del fondo, el del vistoso jersey negro con marca amarilla que consume un quinto. Parece un tipo consecuente con lo que hace porque ha tenido las suficientes agallas como para no dejar propina. No como yo.

Hm & TP. BEAUVAIS '85

Por su parte, el camarero sigue inquieto ya que el tipo en cuestión lleva más de cuatro horas ocupando la misma mesa, mesa de cuatro además, sin siquiera repetir consumición.

Lo cierto, es que el chico, porque es un chico, llama más la atención que esas odiosas máquinas tragaperras, no porque se dedique a tragar perras sino porque no suelta un duro, y además es uno de esos llamativos devoradores de cómics. De cómics. A eso voy precisamente.

A partir de ahora voy a llamarle David por la sencilla razón de que en su cuaderno de Fisicaquímica de estudiante he visto que se llama Ignacio y no me gusta.

– Es fantástico. (No hace más que repetir David ante la lectura de su nueva adquisición).

– El color parece pobre –sigue el camarero que se las da de entendido en cómics, entre otras cosas porque lo es. Tanto, que es capaz de distinguir a Snoopy de Valentina en no más de veinte segundos–.

– Es fantástico.

– No sé chico, a mí el que más me gusta es ese dibujante... ¿Cómo se llama?... sí hombre, el que hace esas tías y esos monstruos en las portadas.

– Por lo que me dice, hay miles de esos.

Desde luego, el camarero empieza a estar preocupado porque su reputación empieza a venirse abajo con tanto razonamiento dubitativo. Por otra parte, David, sin quererlo seguramente, ha dicho algo con lo que estoy plenamente de acuerdo: ¿Cuántas portadas habré visto con el héroe autosuficiente salvando sagazmente a la idiota-imbécil chica que no tiene nada mejor (nada más) que hacer que mostrar su feliz cuerpo?

– Pues es uno –insiste el camarero– que pinta genial.

– ¿Sí? Debe ser alucinante. Pero lo dudo. Usted tiene gustos muy raros. No entiende mucho de estas cosas, me parece...

– ¡¡¡Ya salió el enterao!!!

Efectivamente, el camarero se ha ofendido, y no es para menos. Qué más da que uno no sepa de cómics o de otras Artes, no por ello debe impedírsele su opinión. De verdad que me gustaría meterme en la discusión, pero a un guionista no se le tomaría mucho en consideración. O al menos no tanto como a un dibujante (¿Cuántos libros de guionistas,

ilustrados por diversos dibujantes ocupan el mercado? Pregunto).

– No se ofenda hombre. Tiene razón en lo de que estamos en un gran momento del cómic.

– Y lo que vendrá, chaval.

– Eso digo yo. Puede ser demasiado pal cuerpo. Por una vez parece que estamos de cuerdo en algo.

– Por cierto, ¿no te entra sed de tanto hablar?

A eso le llamo yo Psicología del Bar. Pero me callo, el tema iniciado parece que promete...

– Creo que las nuevas técnicas –insiste David, haciendo caso omiso de la oferta refrescante del camarero– ofrecen un amplio panorama a los autores, tanto a los consagrados como a los nuevos valores...

Parece que hoy es el día. Lo digo porque en estos instantes entra "El Rima". No se trata de un "camello" o un delincuente. Es poeta. Para muchos es lo mismo, pero ya haré la distinción, hagámosla, que todos sabemos que hay entre un poeta y un delincuente.

El Rima es místico, pero habla bastante cuando empiezan los efectos etílicos. Se dirije hacia el camarero para pedir su absenta de las nueve menos diez, seguramente, sin saber que empieza a meterse en una discusión sobre lo que en una conferencia oficial sería "Aspectos varios sobre el cómic y su incidencia en la renovación de este medio a través de una perspectiva icónico-crítica con metodología de análisis libre".

– Me permito recordarte –alza la voz el camarero pensando que está en posesión de una idea Universal, de esas que no sólo hacen época sino que erigen monumentos– que antes surgían genios de la pintura, de la música, del Arte con mayúscula. Ahora no salen genios, qué va.

Una absenta, por favor. (Lo dicho, El Rima se ha metido de lleno).

– Eso no es cierto –dice David con aspecto más hipertenso–. La renovación del cómic, fíjese lo que le digo, la re-no-va-ción del cómic no ha hecho más que empezar. De genios haberlos haylos. Ocurre que ahora es todo como más popular. Hay más gente. Leonardo da Vinci tenía la competencia de Miguel Angel y poco más. Un dibujante de ahora tiene muchos seguidores. Escuelas enteras lo analizan.

– Todo posee un principio, un centro y un final.

Realmente la incursión de El Rima ha sido de lo más desafortunada

que hay por estos alrededores. Ninguno sabe lo que ha querido decir con ese aforismo.

– ¿Perdón? –laconizan David y el camarero al unísono.

– Estamos, somos Naturaleza, amigos -prosigue El Rima que ya no hay quien le detenga a pesar de no haber ni olido la absenta . No sé si sabréis que para que exista una evolución debe haber una regresión inicial. La Naturaleza funciona así. Metaforizando: si estamos en el número 4 y queremos pasar al 5 debemos retroceder al 3 para llegar al 5 con éxito. Es lo que los franceses denominan "reculer pour mieux sauter", oséase "retroceder para saltar mejor". Toda evolución se rige por este principio. Y el Arte no es menos. Si a ello añadimos una homogeneidad de conceptos y de ideas, llegamos a la conclusión de que el cómic actualmente está en una fase de estabilización.

– Pero muchas historias no dicen nada. ¿Qué dice el cómic? Muchas veces no entiendo más que el dibujo –apunta el camarero–.

El camarero, el hombre, ha estado realmente acertado. Eso mismo pienso yo. Es más estoy considerando la posibilidad de hacerme camarero. No sabía que pudiera llegarse a estas conclusiones estando ocupado con el servicio de mesa.

– ¡Precisamente por ello! Estamos atravesando, no un vacío o una crisis de ideas y de guiones. Estamos en fase de evolución. Lo que parece mediocre, los cómics aburridos que nos invaden, no son más que una carrerilla que nos conducirá a "saltar mejor"...

– Todo lo que usted quiera. Pero ocurre que hay muy pocos buenos guiones. Yo es que últimamente me aburro mucho. Y no sólo con los cómics. También con los vídeo-clips, el cine... ¡TODO!

– Debemos tener paciencia. De momento el cómic, el cine, el teatro... tienen la ventaja de la imagen. Una novela mala no tiene ninguna salida –insiste El Rima–.

– Eso es cierto –dice David que empieza a tener sed, pero se aguanta–. Hoy lo que vende es la imagen. El dibujo. Si una historia está bien dibujada entonces nos la leemos, que no a la inversa.

– Algo es algo –apunta el poeta pensando en la absenta que no viene–.

– Claro. Imagínense que todos los cómics fueran excelentes. Sería como tomar mal el champán. El champán tomado a diario se convierte poco más que en gaseosa.

¡¡Dios mío!! ¡¡Lo que hay que oír!! Empiezan los mecanismos de defensa del frustrado. Ya esto empieza a ser delirante. No me extraña. Ultimamente vengo observando que muchos se autoconvencen, e incluso se establecen en grupos para resignarse a lo que hay. Pienso que este es el mayor error del cómic actual que se proyecta hacia el futuro. Y, particularmente, si hay un predominio de mediocridad de ideas lo atribuyo no a un "mieux sauter" sino a un "mieux nous résigner". Efectivamente, si existe una descompensación alarmante entre guión y dibujo en la mayoría de las historias mejor será pensar en que la mayoría se resigna a no solventar el problema porque el aspecto (dibujo) del cómic es lo que hace vender. Sencillamente porque así lo han querido los editores.

La renovación en la que tantas esperanzas se han puesto debe empezar más en un post-mentalismo que exclusivamente en un post-modernismo. (Puestos a catalogar conceptos para entendernos). De todas formas no sé si aquí en este Bar de moscas educadas (todavía no me han molestado, todo hay que decirlo) estamos ya todos delirando; excepto el borracho de la barra que entona el Asturias patria querida con total convicción, aunque mal.

– Fíjense amigos –ataca el poeta–, la poesía y el cómic subsisten a pesar de no estar apoyados por la publicidad. Esto es verdaderamente significativo. ¿No les parece?

– Sí.

– Cierto, cierto...

– Pues démosle un voto de confianza al cómic, si bien todo lo que hay no es únicamente mediocre.

– Sí.

– Cierto, cierto...

– Pues mientras le damos un voto de confianza, me podría servir la absenta, digo yo...

– No obstante –salta el camarero, cosa que me extraña debido a que no hace más de diez minutos intentaba sacarle otro quinto a David, y el poeta no hace más que reivindicar su absenta de las nueve menos diez, a pesar de que ya son las nueve y algo– insisto en que lo más importante actualmente es la imagen. No importa mucho lo que se diga.

– Pero es que yo alucino –es David– con esta historia, por ejemplo. No dice nada pero es un orgasmo visual. Mira, mira...

– Eso es lo que mantiene el cómic actualmente –es el poeta–.

– Algo es algo –llega a la conclusión el camarero–.

– Menos da una absenta –insiste El Rimas .

Parece que no tienen ganas de proseguir. David que ya tiene más que suficiente alucinando con los dibujos y le importa poco si le dicen algo las historias o no. El camarero que ya no da para más porque no ve ni a Snoopy ni a Valentina por ninguna parte de los cómics de David y no puede alardear de su rapidez discriminativa entre ambos personajes. Y el poeta que no resiste un minuto más sin su absenta. Es probable que más tarde, una vez absentado, reinicie el análisis crítico-esperanzador que tanta falta nos hace. De momento es suficiente, y ello coincide curiosamente con el inicio del partido de fútbol que dan por el televisor. No obstante, como simples lectores no pueden más que elucubrar o predecir. Otra cosa sería si fueran editores.

Y es que es eso. Si a uno le preguntan por la renovación, los nuevos enfoques y perspectivas del cómic sólo se le ocurre decir: esperemos a ver. Aunque esto no diga nada. Como mucho del cómic que se hace actualmente.

De momento, bastantes empiezan a estar hartos de que el cómic (y otros mass media) generalmente no diga nada, de que se apunte al "no sabe/no contesta". Que todo nos sugiera historias ya hechas, retomadas. Que sólo se aprecie el dibujo o la imagen. Y que encima uno(a) tenga que leerse un cómic tomándose una hamburguesa porque es la imagen que ahora se lleva.

Pero lo peor de todo esto es que además se me ha enfriado el café y ya nos han metido un gol.

# LA CRITICA DE COMIC. INTENTO DE EXAMEN DE CONCIENCIA

por Antonio ALTARRIBA

Emprender la tarea de proponer visiones panorámicas, de describir situaciones globales o de plantear aspectos generales resulta siempre arriesgado porque, inevitablemente, los matices y las excepciones —más o menos significativas— se pierden en las amplias perspectivas y en los grandes rasgos. Se corre con ello el peligro de caer en la banalidad, en los conceptos diluidos en el lugar común e incluso en el error. En estos casos también las referencias ausentes, olvidadas y (¿por qué no?) quizá mal interpretadas suelen levantar sospechas y herir susceptibilidades. Entro, pues, en este *repaso* de la función, incidencia y situación actual de la "crítica de cómic" consciente de que todos estos defectos pueden ser achacables a este trabajo que presenta tendencias muy generales y conclusiones acaso excesivamente globales. Me acerco al tema por lo tanto con advertencia previa, un tanto de puntillas y obligado por todo ello al uso frecuente del *subrayado* y de las "comillas".

Y, puesto que ya, así de entrada, me he metido en la harina de las justificaciones y de los temores previos, sacaré aquí a colación otro que no viene tanto motivado por el tratamiento como por el contenido. El cómic ha demostrado —sobre todo en España, que no constituirá por otra parte el único punto de referencia utilizado en este artículo— admitir con reticencias —o no admitir— las consideraciones que señalan defectos, las sugerencias que proponen modificaciones o las denuncias de ciertas situaciones. A menudo en estos casos el "mundillo" del cómic heriza el lomo y se pone a dar bufidos. Síntoma, quizá, de que este medio se encuentra bastante enraizado en las dependencias industriales y de que ve en estas "críticas" un peligro para los beneficios económicos más que propuestas tendentes a mejorar los criterios creativos o "culturales" de los que parte. Pero, sean cuales fueren las causas de este tipo de reacción, me pregunto, si tales son los efectos de la reflexión aplicada al sector creativo ¿cuáles serán los resultados de la reflexión aplicada a la reflexión? ¿Acaso hacer "crítica" de la "crítica"

no comportará también una duplicación de las susceptibilidades, una doble "marejadilla" en la acogida de las denuncias y de las propuestas?

Y, en este sentido, si tan resbaladizo resulta este terreno, si tantas prevenciones requiere un análisis de este tipo ¿vale la pena emprenderlo? La respuesta —la mía, claro está— resulta obvia y se deduce del hecho evidente de que aquí estoy empezando a escribir sobre ello. Y si, finalmente, me decido a entrar en esta cuestión es porque considero que la "crítica de cómic" en el momento actual —desde mi punto de vista y tal y como yo me sitúo en ella— atraviesa —permítaseme el juego de palabras— por un momento *crítico* en el sentido de "clave" para su evolución. Esta situación se plantea no sólo en nuestro país pero aquí particularmente los debates, enfrentamientos, manifiestos, declaraciones, recogidas de firmas en los que recientemente han estado ocupados algunos sectores de la "crítica" apoyan esta afirmación. No solamente tomas de partido por una "escuela" o por otra, discusiones entre "líneaclaristas-hergeianos" y "americanistas-clasicistas" sino también declaraciones del tipo "la crítica en España no existe" o precavidas búsquedas de términos como "escritores sobre la historieta" que permitan la agrupación de quienes, de una manera o de otra, se integran en este sector, demuestran —más allá del trasfondo de intereses, rivalidades, preferencias personales o deseos de rigor— una ebullición, unas inquietudes, una puesta en cuestión que es —a mi entender— en sí misma significativa.

Así pues, teniendo en cuenta los mencionados riesgos que el tratamiento y el contenido de este artículo comportan, planteando previamente la falta de perspectiva histórica con respecto a las anteriormente citadas "ebulliciones, inquietudes y puestas en cuestión" y también los defectos de óptica personal dada mi situación dentro del medio, termino ya aquí de curarme en salud para entrar de una vez en materia. Pero no lo haré sin adelantar por último que lo que a continuación se expone no pretende enseñar a nadie ni se presenta como reproche. Todas las dificultades de método y planteamiento a las que hasta ahora se ha hecho alusión impiden que lo que a continuación se argumenta sea algo más que "criterios corregibles y aumentables" con el paso del tiempo y con las colaboraciones que se presten a ello.

## PECADOS ORIGINALES Y POSTERIORES TENDENCIAS E INCIDENCIAS

Para iniciar este *repaso general* por la "crítica de cómic" no creo que sea necesario volver una vez más a hacer Historia y repetir esa genealogía generalmente admitida y que, desde el pionero C.B.D. ("Club des Bandes Dessinées") en la Francia de 1962, pasando por el C.E.L.E.G. ("Centre d'Etudes des Littératures d'Expression Graphique") de 1964 y por la escisión que con respecto al grupo anterior representó la S.O.C.E.R.L.I.D. ("Société Civile d'Etudes et Recherches des Littératures Dessinées"), lleva –con los imprescindibles apoyos en primeros boletines y publicaciones periódicas y en reuniones y festivales– hasta el momento actual. Sin embargo con respecto a esta genealogía de la "crítica especializada" me interesa resaltar algunos aspectos de su origen que quizá expliquen características y tendencias posteriores. Estos aspectos tienen en común un doble desfase. Un desfase geográfico y un desfase cronológico. Curiosamente, la "crítica especializada" de un medio que en las últimas décadas había llevado una trayectoria eminentemente norteamericana, se inicia en Europa, manteniendo en este contienente una línea ininterrumpida de evolución y desarrollo. Por otra parte la tan traída y llevada relación entre cine y cómic y que hace hincapié, más o menos afortunado, en paralelismos de origen (nacen aproximadamente en la misma fecha) y evolución en procedimientos y temáticas, se viene abajo en el caso de la "crítica".

*Giff-Wiff* –"la primera revista del mundo dedicada enteramente al estudio, la historia y la crítica de los cómics"– insiste muy especialmente, en la introducción de su número 20, en los 40 años de diferencia que separan *Cinémagazine* (1921) –la primera revista especializada sobre cine– y la propia *Giff-Wiff*. Así pues destacaría como característica de los orígenes de la "crítica de cómic" esta doble distancia en el tiempo y en el espacio. *Tardía* con respecto a los inicios y evolución del sector creativo y *alejada* del país privilegiado en la elaboración y consumo de cómics, la "crítica" ve surgir de estos rasgos sus características más originales y diferenciadoras.

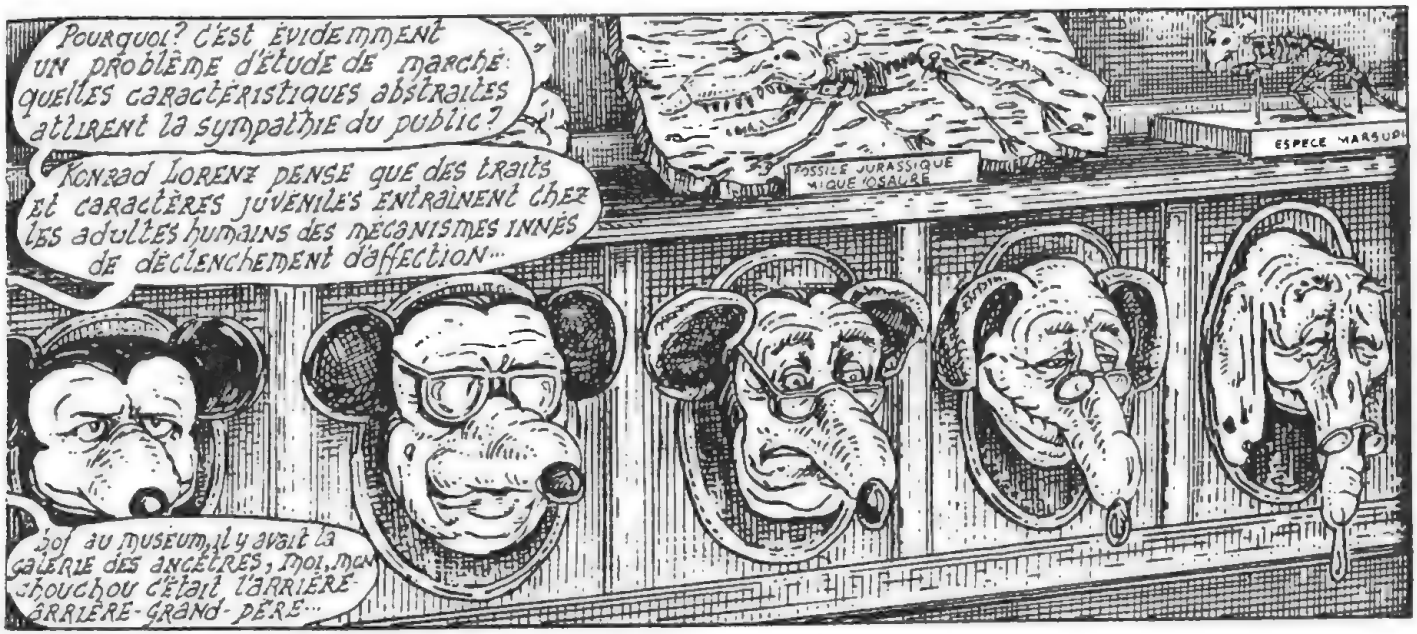
¡¡IMPOSIBLE!!
ESPAÑA
Está próximo a aparecer el último álbum del intrépido reportero bajo el título de: Tintín y los cuadros falsifica-
dos; la Editorial España responsable de la edición es completamente nueva en este campo y...

Me resulta más difícil explicar el *retraso* que el *desplazamiento* probablemente porque en el desfase cronológico inciden factores muy diversos. Me atrevería, sin embargo, a avanzar algunas hipótesis relacionadas con una evolución, una maduración y una ambición de planteamientos más ralentizada en el cómic que en el cine –hablo siempre en general, por supuesto– en lo que a tratamientos formales y a mensajes propuestos se refiere. Por otra parte tampoco deben de ser extraños a estos efectos la mayor incidencia y "espectacularidad-expectación" social del cine así como sus más importantes y costosas estructuras industriales y técnicas. Sin embargo, aunque tampoco puedan presentarse si no es como hipótesis, las explicaciones del trasplante geográfico pueden argumentarse con algo más de rigor. En Europa, tras las fundamentales experiencias de la segunda mitad del siglo XIX y de principios del XX, es preciso reconocer que la historieta gráfica vive fundamentalmente por transplante de las series norteamericanas. Un transplante que, tal y como se ha repetido ya en numerosas ocasiones, reviste unas características muy particulares con respecto a las que son propias de esta producción en Estados Unidos. No sólo la entrada de series y protagonistas en Europa implica, naturalmente, una selección del material existente sino que las fórmulas de difusión son muy distintas en este lado del océano. Aquí no se publica en una prensa diaria abierta y dirigida fundamentalmente a un público adulto sino que se hace en revistas especializadas destinadas a la población infantil. Este cambio de soporte implica frecuentemente adaptaciones, modificaciones y censuras importantes contribuyendo con ello al escaso y defectuoso conocimiento de lo que el cómic está siendo realmente en ese momento. Por esta razón, durante varias décadas, el cómic en Europa queda sumido en el doble ghetto de la difusa memoria infantil y

del apaño distorsionador. No es de extrañar por lo tanto que los niños de los años treinta –época dorada de la difusión norteamericana de cómics en Europa–, cuando en los sesenta alcanzan la edad de la nostalgia y de la recuperación de los paraísos perdidos de la infancia, vuelvan la mirada hacia atrás con un afán "crítico-recuperador". Jacques Sadoul en su *Panorama de la bande dessinée* confirma esta teoría al explicar la creación del C.B.D. a partir del eco suscitado por un artículo de Pierre Strinati aparecido en la revista *Fiction* en el que se hablaba sobre los tebeos de los años treinta. Evidentemente esta re-visión "erudita-nostálgica-entusiasta" en la que se complacen los primeros clubles y asociaciones no puede darse en Estados Unidos en donde el conocimiento en buenas condiciones de reproducción, la continuidad, la, más que familiaridad, cotidianeidad de este tipo de productos impiden la distanciación extrañada y la mirada atenta de donde surge la actitud crítica.

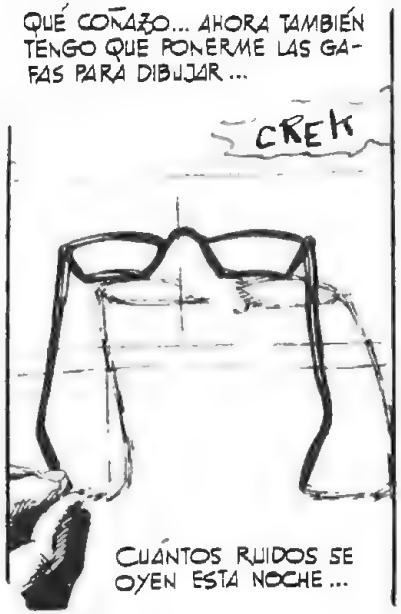
Pero si he insistido en los orígenes de la "crítica de cómic" es porque creo que, a partir de ellos, alguna luz puede aportarse a la situación y planteamientos actuales. El que he llamado "desfase cronológico" permite justificar no sólo los fallos de métodos y sistemas de análisis –producto de una juventud y de una falta de puesta a punto– sino también justificar ese tono reivindicativo que la crítica de cómic ha adoptado tan a menudo. Todavía hoy en día puede oírse-leerse esas introducciones previas a la reflexión sobre el medio y que denuncian "que no hay derecho", "que el cómic –por su difusión o por su relevancia cultural– no puede seguir ignorado", "que no se debe admitir esa consideración peyorativa de subproducto", etc., etc. Prueba evidente de que "la crítica de cómic" todavía está instalada en precario y anda algo escasa del reconocimiento que justifique su función. Síntoma de que no ha terminado de dar codazos para hacerse con su sitio, de que aún se encuentra necesitada de palancas y asideros que le den su indiscutible razón de existir. De esa detectable inseguridad –que es de esperar que se le pase con los años– le viene también esa necesidad que algunos experimentan de encaramarse a ese término que parece otorgar la consagración irrefutable, me refiero, claro está, al de "arte". Con mayúscula o con minúscula, empleado en su acepción "elitista" o en la "artesano-tradicional", precedido de la gradación de octavo o noveno o singularizado como el "del siglo XX", el "arte" que el cómic pueda contener se ha convertido en salvavidas para algunos, en tarjeta de visita para otros, en debate para casi todos.

Por su parte el deseo de "recuperación-reedición" "nostálgica-digna" con el que intentaba explicar el desplazamiento geográfico de la crítica, también incide en los derroteros seguidos por ésta. Se puede comprender así el tono de recuperación entusiasta, una cierta tendencia a la erudición de coleccionista y, lo que parece más importante, la sustitución muy generalizada en un sector de la crítica del análisis y de la argumentación por el adjetivo apasionado. Adjetivos que califican o descalifican, que aportan una abundante información del estilo "este cómic es bueno o malo" pero que se quedan sin acceder al sustantivo y contribuyen a la ignorancia actual sobre "qué es el cómic". Así en numerosos acercamientos con pretensiones definitorias el adjetivo impreciso se inmiscuye y el mundo del tebeo se pierde en nebulosas calificaciones tales como "extraño", "misterioso", "apasionante", "fabuloso" o "maravilloso".


POURQUOI? C'EST ÉVIDEMMENT UN PROBLÈME D'ÉTUDE DE MARCHÉ: QUELLES CARACTÉRISTIQUES ABSTRAITES ATTIRENT LA SYMPATHIE DU PUBLIC?
KONRAD LORENZ PENSE QUE DES TRAITS ET CARACTÈRES JUVÉNILES ENTRAÎNENT CHEZ LES ADULTES HUMAINS DES MÉCANISMES INNÉS DE DÉCLENCHEMENT D'AFFECTION...
FOSSILE JURASSIQUE MIQUE IOSAURE
ESPECE MARSUPI
JOF AU MUSEUM, IL Y AVAIT LA GALERIE DES ANCÊTRES, MOI, MON CHOUCHOU C'ÉTAIT L'ARRIÈRE-ARRIÈRE-GRAND-PÈRE...

LA NOCHE PARECE ESTAR MUY LLENA DE IDEAS, PERO APETECE MAS FANTASEAR QUE TRABAJAR...
NO, NO... NO... EN LA PRIMERA VIÑETA ES PREFERIBLE QUE SALGA EL TREN... LUEGO, EL PROTAGONISTA RELEYENDO LA CARTA...
EL CASO ES QUE EL CANSANCIO Y EL SUEÑO EMPIEZAN A DESORDENARME LAS IDEAS...
GBRUZZELLI

Convendrá también tener en cuenta, además de los factores originales que condicionan y explican situaciones y tendencias actuales, los efectos y la incidencia que esta "crítica", aunque sea desde sus mantillas, ha tenido sobre el medio. Para ello resaltaré no un doble desfase, como ocurría anteriormente, sino una doble coincidencia. En el mismo lugar y al mismo tiempo que esta "crítica especializada" se va afianzando a lo largo de la década de los sesenta se puede detectar también una evolución en el sector creativo hacia planteamientos más exigentes, hacia propuestas formales y contenidos que se dieron en denominar "más adultos". No resulta por lo tanto difícil establecer una relación de causa a efecto. La polvareda levantada por esta "crítica" incipiente va dando entrada y alicientes a un público virtual "adulto" que aumenta en número, curiosidad y expectativas. Además el sector creativo que ve, en general un tanto sorprendido, cómo le crece la aureola del prestigio e incluso la del vedeteriado, se lanza a colmar esas expectativas y coloca más alto el listón de unas exigencias y planteamientos que son, generalmente, admitidas favorablemente por el mercado. Para bien o para mal —no faltan "críticos" que opinan que estas nuevas "pretensiones artís-




ticas" sólo pueden resultar nocivas para el medio—, a partir de este momento, los criterios de creatividad y de experimentación empiezan a indicidir con mayor fuerza en la elaboración de historietas.

Pero esta relación de causa a efecto que acabo de plantear, según la cual en el principio de la renovación que Europa aporta al cómic se sitúa el Verbo de la crítica y a remolque suyo el esfuerzo creativo, no deja de tener unos ribetes un tanto simplistas. De hecho puede rebatirse, por lo menos ponderarse, la afirmación anterior señalando aquellas series norteamericanas que desde "Li'l Abner" (Al Capp, 1934), pasando por "Spirit" (Eisner, 1940), "Pogo" (Walt Kelly, 1948), "Peanuts" (Schulz, 1950), "Munro" (Feiffer, 1951), llegan hasta la revista *Mad* (1952). Y propongo esta lista por dar únicamente algunos títulos particularmente significativos que dentro de la producción norteamericana demuestran la implantación, tradición y evolución de un cómic satírico e inteligente, elaborado y dirigido por y para mentalidades "adultas" y que, además, propicia e incluso reclama el desentrañamiento crítico de sus alusiones, implícitos y logros expresivos. Podría también citar algunos síntomas franceses como la aparición de *Pilote*

en 1959 o de *Hara-Kiri* en 1960 que también corroborarían, de alguna manera, la pre-existencia de este espíritu tendente a la agudeza, la ruptura y la innovación. Pero, en este sentido, quisiera sobre todo aludir a los mecanismos internos que todo medio expresivo posee –más o menos condicionados por las presiones externas– y que alimentan por sí mismos una tendencia al "renovarse o morir". Me atrevería incluso a decir que, de hecho, todo trabajo que, como la elaboración de una historieta, comporta una cantidad más o menos elevada de ingredientes creativos obliga al autor a una reflexión previa, a una organización de planteamientos más o menos exigentes o más o menos diluídos según las pautas del encargo que implican ya de por sí una actitud "crítica". Por lo tanto reivindicaría aquí no sólo el evidente protagonismo que los autores tienen en la evolución de este medio sino el frecuentemente ignorado papel que han desempeñado como "críticos". Han manifestado su "reflexión sobre el cómic" no sólo en conferencias, entrevistas o escritos sino a través de numerosas creaciones en las que explícitamente –y ya con abundancia desde los años 30– han exhibido las condiciones de producción, las posibilidades de los recursos formales de los que disponen o la tradición de la que se nutren (parodiándola u homenajeándola). Esta labor de "crítica autonímica" ha cumplido la doble función de proporcionar una reflexión en sí misma y de dar pistas y pautas para la labor del crítico. Por todo ello temperaría el protagonismo que algunos sectores de la crítica han pretendido atribuirse en la evolución y renovación y, por de pronto –hasta el momento de entrar en el análisis de la situación actual–, preferiría hablar de complicidad y de interrelación mejor que de responsabilidad desencadenadora de un proceso.

## METODOS VENIALES Y RESEÑAS MORTALES. LOS DISTINTOS TIPOS DE CRITICA

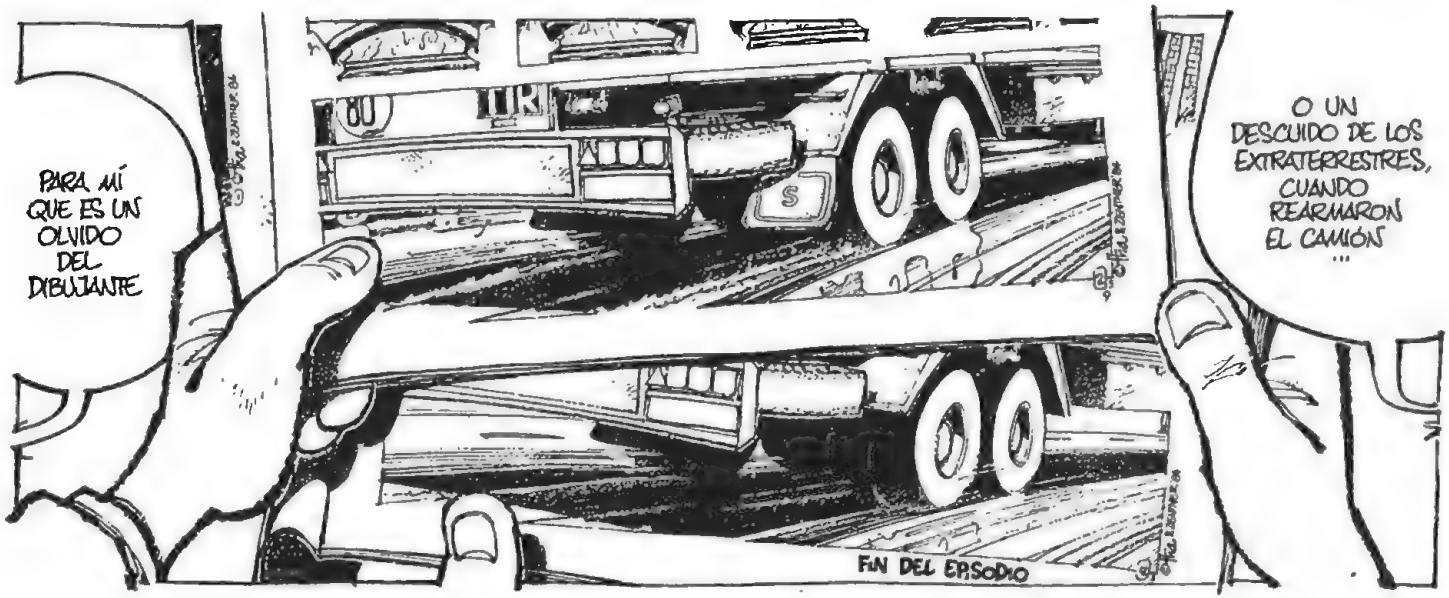
Ya hemos adelantado en el apartado anterior algunas características y tendencias de la "crítica de cómic" que la vinculaban a la reivindicación de su reconocimiento, al adjetivo calificativo o descalificativo y a una cierta imprecisión. Sin embargo, conforme por unas razones o por otras –las reivindicaciones gritadas y pataleadas por los primeros críticos, el deslizamiento de los productos hacia públicos más adultos, los

nuevos planteamientos manifestados en algunas creaciones– aumenta el interés y las expectativas en torno al cómic, se incorporan a su "crítica" sectores que llegan a ella cargados con algo más que erudición y nostalgias. Me refiero a aquellos que, procediendo normalmente de una "formación universitaria", entran en este terreno con un bagaje metodológico puesto a punto en otras disciplinas. Ya desde finales de los sesenta y a lo largo de la década de los setenta se asiste con una relativa frecuencia a la aproximación a este campo de la creación de "intelectuales" de una probada valía dentro de la reconocida "cultura oficial". Con ello el cómic obtiene un nuevo estandarte para enarbolar en sus reivindicaciones –"que si el mismo Eco se interesa...", "que si también Barthes se ocupa del tema...", "que Mattelart plantea..."– y los susodichos "críticos", entre otras cosas, la comprobación de la validez de un sistema de análisis que puede ser generalizado y aplicado al cómic o a otros "productos culturales".

Esta "crítica universitaria" se caracteriza, como ya hemos adelantado, por la adopción de unos métodos puestos a punto a partir de los planteamientos "estructurales" que la denominada "nueva crítica" empieza a articular de manera sistemática a partir de los primeros años sesenta. Estos "nuevos criterios" proporcionan una mayor flexibilidad en la selección de los objetos de estudio en las "altas" y hasta entonces rígidamente "elitistas" instancias culturales pero, sobre todo, construyen pautas de análisis que permiten su aplicación generalizada a cualquier producto cultural. Estas pautas se obtienen de disciplinas y consideraciones en principio ajenas al objeto que aquí se pretende analizar pero que –a su entender– lo condicionan, lo determinan, lo explican. Es así como a partir de esquemas "lingüísticos", "psicoanalíticos" –estos escasamente aplicados al cómic– o "sociológicos-marxistas" se pretende suministrar las claves de la mayor parte de las actividades humanas y muy primordialmente las creativas.

– Dentro del *repaso* por la organización de factores explicativos del "producto cultural" y en este caso concreto de su aplicación al cómic iremos desde los más externos a los más internos. Empezaremos por lo tanto por los **factores "sociológicos"**. Es decir aquellos planteamientos que tienen en cuenta un conjunto más o menos amplio de circunstancias que, en mayor o menor medida, inciden sobre el producto y explican las formas que adopta y los contenidos que propone. Se hacen

intervenir aquí desde los más rígidos planteamientos ideológicos sustentados en actitudes políticas, circunstancias económicas o históricas hasta criterios más amplios en los que intervienen también influencias "culturales" que provienen de sectores creativos afines (otras creaciones gráficas, literaturas o imaginerías populares, etc.). Pero desde esta óptica se estudia no solamente *las confluencias* que configuran y condicionan la elaboración sino también *las incidencias* que un producto que reviste "tales" características puede tener sobre el grupo social. Insistiendo aquí particularmente en ese aviso previo de generalización y de pérdida de matices, me atreveré a decir que, por parte de este sector de la "crítica", se llega a la conclusión, en lo que respecta a *las confluencias,* de que el cómic resulta una encrucijada altamente valiosa y rica en síntomas, proponiéndose a menudo como "reserva privilegiada de la imaginación colectiva", "refugio de los más representativos mitos y obsesiones de nuestra época", "material clave en el que los sociólogos del mañana –quizá ya hoy– leerán con claridad las características de este siglo". En lo que concierne a *la incidencia,* las conclusiones son generalmente menos espectaculares y se habla en este caso de que el cómic transmite la ideología dominante, aliena por la repetición de unas



actitudes y comportamientos que propone como ejemplares y que tienden a perpetuar el injusto estado de cosas.

Naturalmente tan contundentes conclusiones que hasta no hace mucho circularon por numerosa bibliografía, han ido perdiendo vigor conforme la propia evolución del medio ha probado la necesidad de una aplicación más matizada. El cómic no está condenado a ejercer una labor de "sistema de persuasión" ni a transmitir "mensajes alienantes". Estos se pueden también *diversificar* y *complicar* hasta el punto de no hacer tan fácilmente legibles los síntomas de la tribu. Por todo ello la "crítica sociológica" ha debido hilar mucho más fino, tomar en consideración una mayor cantidad de factores y sobre todo ceñir sus conclusiones a períodos determinados de la historia de este medio o a series concretas. No parece pues que de la aplicación de este método puedan obtenerse rasgos definidores o diferenciadores del cómic (ni más permeable ni más alienante), sino únicamente aquellos generales a los que —según sus propios principios— todo producto cultural obedece.

— Con una mayor consideración, sin duda, por algunas de sus características específicas se acercan aquellos "críticos" que tienen en cuenta la vinculación del cómic a los **medios de comunicación de masas.** Según los criterios normalmente utilizados en este terreno, la creación se ve más o menos afectada por los *medios* que utiliza, es decir, las condiciones económicas de la producción-difusión y las técnicas de la reproducción. Sin embargo, aunque estas pautas de análisis se centran en esos soportes financieros e industriales que el cómic emplea, también resulta difícil establecer desde aquí conclusiones generalizables. Se ha mantenido y se mantiene que la creación de historietas está supeditada a la rentabilidad que permita la amortización de la intervención industrial. Que por ello las presiones del encargo asfixian la creatividad y que, como consecuencia, el producto se resiente por las frecuentes repeticiones e imitaciones de "las fórmulas acuñadas por el éxito". Pero, evidentemente, estos principios básicos no pueden ser aplicados de manera indiscriminada y, si bien pueden revelarse operativos en casos concretos de empresas editoriales, producciones determinadas, condiciones contractuales precisas, etc., las variantes que el cómic permite en este terreno imposibilitan las conclusiones globales y definitivas. En primer lugar los medios de comunicación se pueden abrir hacia una "diversificación de las masas" y se puede comprobar ya de qué manera

"más o menos estrecha" se ha ampliado el abanico de las ofertas para dar cabida a "las libertades creativas". Téngase también en cuenta que el lastre industrial del cómic es, sin lugar a dudas, bastante inferior al de otros medios como el cine o la televisión. De hecho las dependencias en este sentido no se sitúan muy por encima de las de la edición de libros— si bien es cierto que en la "edición literaria" juegan otros factores como "tradición cultural" etc.—. Y todo ello haciendo referencia únicamente a estructuras empresariales "profesionales" porque, naturalmente, el umbral de los condicionamientos de la producción desciende notablemente en las experiencias del "amateurismo" o del "fanzinerado" si bien aumentan los condicionamientos de la reproducción—. A todo ello habría que añadir por último la intervención, cada vez más frecuente, de subvenciones oficiales o financiaciones institucionales que también amortiguan o incluso suprimen las esclavitudes a las que el "medio" obliga.

Pero es que además el cómic reviste ya de por sí unas particularidades de elaboración que lo hacen proclive a sustraerse de este tipo de determinismos o esclavitudes. En la confección propiamente dicha del cómic no se trabaja directamente con el aparato industrial que hay que amortizar como ocurre en el cine o en la televisión. Se elabora con un material barato, de fácil acceso e inmediato control (papel, tintas y colores) y, muy a menudo, el autor desconoce, en buena medida, los secretos del funcionamiento técnico. Además la tarea creativa no surge de la elección y organización de un entorno que se graba o se filma. En el cómic las cosas ocurren en un cara a cara íntimo. A menudo a solas, a veces entre dos, rara vez en equipo. Los resultados dependen de una capacitación técnica personal que surge de un circuito interno seguramente del cerebro a los dedos—. Todo ello no sólo permite un control muy directo de los resultados sino que hace posible un elevado grado de implicación entre el autor y su obra. No es de extrañar por lo tanto que se infiltren con facilidad las "veleidades artísticas" que relativizan enormemente su consideración como "media". Las frecuentes fetichizaciones proporcionan incluso un terreno abonado para un mercado especulativo de originales o para fórmulas de venta propias de "obra gráfica".

Así es que tampoco a partir de los garfios de abordaje que las técnicas de análisis de los "media" suministran se pueden obtener conclusiones de aplicación general. Unicamente en casos concretos y con

PERO CONSERVO LA SONRISA..
Y LAS FORMAS...
PUES SOY UNA TURBADORA HEROÍNA DE COMIC.
Y YO, MÁS TURBADOR AÚN, UNO QUE DIBUJA COMICS
HOLA, HERMANOS... Y CHICAS DE MIS SUEÑOS.
8

datos precisos se podrán conseguir resultados, en cualquier caso parciales. La diversificación de públicos y de ofertas incide también sobre la diversificación de los autores para quienes el factor "expresión personal" empieza a contar a veces más que el de "encargo profesional". Y pueden encontrarse ya quienes viven sus relaciones con el cómic desde una conciencia de marginación maldita o de experimentación radical junto con los que la viven desde la menos crispada actitud de quien sólo pretende distraer. Dentro del cómic se encuentran igualmente, con uno u otro de los planteamientos anteriores, quienes consiguen redondear el mes con su trabajo y también quienes apenas lo inauguran. Pero, sean cuales fueren los resultados, la "crítica" debería relativizar las consideraciones *meramente* industriales del cómic y reconocer que es un medio de comunicación y por ende de expresión antes de ser un medio de vida. Por todas estas razones me atrevería a concluir el presente apartado sobre las características y funcionamiento de esta "crítica de cómic" proponiendo la "relativización-supresión" de esa coletilla de "destinado a la reproducción *masiva*" que a menudo figura en las definiciones de este medio. Porque, si bien es cierto que la reproducción le es imprescindible, muy a menudo no lo es mucho más que en otras manifestaciones como, por ejemplo, la literatura y, en este sentido, aunque necesaria, no resulta esencial ni defintoria.

— La "crítica" que aborda el cómic a partir de esquemas de **análisis lingüísticos**, más o menos adaptados al caso, se centra en características internas, tiene en consideración las formas o los contenidos del producto dejando de lado el contexto social o los medios utilizados para la (re)producción. En este sentido corre el riesgo de centrar con mayor pertinencia los rasgos esenciales de este medio. Tras la denominación general de "semiológica", esta "crítica" puede dividirse en dos grupos de acuerdo con sus puntos de interés: las formas de la expresión que se pretenden analizar por la "codificación" de la imagen y de los recursos gráficos y los contenidos, identificados aquí con el relato y la determinación de las "articulaciones lógicas" que toda narración conlleva. Ya hablé en el número 1 de esta misma revista de los límites de la crítica centrada en el análisis del relato, de todo lo esencial que se le quedaba por los márgenes e incluso de la posibilidad de infracción de las leyes lógicas sustentadoras de la narración gracias al apoyo en la imagen y sus posibilidades. No insistiré por lo tanto sobre ello y me limitaré a

subrayar que este tipo de crítica da cuenta únicamente de una parte del cómic: el guión (y tampoco de las indicaciones técnicas que pueda contener). Que no solamente deja de lado "lo descriptivo" –lo cual sería relativamente normal dadas las tendencias reductoras de sus pautas de análisis– sino que se encuentra incapacitada para recoger con pertinencia lo que pueden llamarse "peripecias gráficas" o los "procedimientos asociativos" de relación entre viñeta y viñeta que tan frecuentes resultan en un medio en el que su dependencia de la imagen le hacen propenso a ello.

También en el mismo artículo al que he hecho referencia se comentaba la inoperancia de los planteamientos lingüísticos en el análisis de la imagen. La localización y determinación de "unidades mínimas de significado" en el terreno "icónico" resulta una tarea que, si bien se puede argumentar teóricamente, topa con numerosos problemas al ser llevada a la práctica. Los criterios de "división-escisión pertinente" tienen una aplicación muy relativa en la imagen en donde los trazos y rasgos –de acuerdo con estos planteamientos, reducidos a "signos"– se extienden en el espacio y no se suceden en el tiempo como ocurre con el lenguaje hablado. Perfiles, degradaciones de tonos, combinaciones de sombreados y colores se mezclan en un conglomerado difícilmente "discriminable". Unicamente una "digitalización de computadora" –que lleva a la posibilidad de reconstitución del modelo y no a su "disección crítica"– puede, creo yo, obtener resultados a partir de estos principios. Además, incluso en los casos –siempre rígidamente formalizados– en los que estas "distinciones significativas" pueden alcanzarse, la "labilidad", "las numerosas-irrepertoriables posibilidades de combinación y de articulación" de las mismas hacen difícil la tarea de sistematización y el establecimiento de un discurso crítico a partir de estos principios.

Así es que, a modo de conclusión de esta ya anunciada como rápida y esquemática revisión de la "crítica de cómic de ascendencia universitaria", puede deducirse que con ella se incorpora a la consideración y al comentario existente en torno al cómic un tono de rigor en su

"discurso" que va más allá del repertorio o de la opinión y, sobre todo, el apoyo en la argumentación de aquello que se afirma. Podrían añadirse igualmente otras características de este tipo de "crítica" que, a pesar de ser aparentemente formales, no dejan de ser significativas. Por ejemplo, esta bibliografía se presenta en forma de libros publicados por editoriales normalmente no vinculadas con el cómic o en forma de artículos en revistas especializadas en el punto de vista (método utilizado –sociología, análisis de los media, semiología, etc.–) y no en el objeto (cómic). Además los acercamientos al cómic por parte de estos críticos suelen ser relativamente esporádicos, repartidos que se encuentran entre otros centros de interés susceptibles de plegarse a sus esquemas de análisis. Se confirma con ello lo que ya, de alguna manera, se desprendía de la presentación de cada una de estas "tendencias críticas": que el método prima sobre el objeto. Y que, si bien se aportan nuevas luces aclaradoras de aspectos del cómic y se introduce en el análisis una dosis de rigor, sus características particulares, esenciales, diferenciadoras y definidoras se diluyen en el reenvío a la generalidad. De acuerdo con estos principios el cómic resulta uno más de los "productos culturales de la sociedad" o de los "media" o de los "géneros narrativos" o de los "avatares de la imagen". Pero, aunque este medio participe en mayor o menor medida de cada uno de estos rasgos, no *es* ninguno de ellos; ni tan siquiera la suma de todos. El cómic es algo distinto cuyas características particulares estas pautas de acercamiento tienden más a eliminar que a resaltar. Cuando desde estas ópticas se intenta individualizar ("producto social de gran significación", "invadido por los afanes de persuasión-alienación", "género narrativo con tendencias hacia las fórmulas simples y a la iteración"), se suele caer en reglas que el exceso de excepciones ya no puede confirmar. Llegaré por lo tanto a decir que aquí sobra *método* y falta *afición,* que un conocimiento y un reconocimiento del objeto de estudio impediría las generalizaciones y que, únicamente renunciando a la confirmación a toda costa del método y aceptando desvinculaciones y excepciones, podrá construirse una pasarela de acercamiento al cómic que no lo traicione ni lo simplifique sino que se adapte a sus particularidades específicas y que lo desentrañe en su originalidad, tanto en sus realidades como en sus virtualidades.

ES LO QUE TENGO POR AHORA...
ANDA, SI PARECEMOS NOSOTROS
YA VES COSAS RARAS; ESTO TE PASA POR MEZCLAR...
QUE SÍ, FÍJATE BIEN.
VENGA, VENGA.

La otra "crítica", la que sin procedencias extrañas al cómic, sin bagajes metodológicos ajenos al medio –a menudo sin método– podría considerarse como heredera directa de aquellos primeros aficionados constituidos en el entusiasmo y en la recuperación nostálgica, viene marcada por rasgos que, en la mayor parte de los casos, se oponen a los que acabo de destacar en el apartado anterior. Aquí el protagonismo no se sitúa en el método sino en el objeto. Incluso –precisamente al contrario que en la "crítica universitaria"– la pasión por lo comentado desaloja o reduce al mínimo la argumentación. Los "me gusta", "es bueno", "imprescindible" sustituyen a las reflexiones, la visceralidad prima a menudo sobre las razones. Y su fuerte implicación en el medio se manifiesta también en el hecho de que esta "crítica" utiliza generalmente como soporte publicaciones financiadas por editoriales de cómic. Incluso algunos de estos "críticos" llevan esta *implicación* hasta la *integración* en la estructura industrial de alguna empresa, ejerciendo de director artístico, formando parte de los equipos de redacción e incluso como editores. A caballo sobre el producto, espoleada por la actualidad, esta "crítica" no suele construir como la otra edificios teóricos ni plantear conclusiones generales. Atenta al dato preciso, al

hecho concreto, se sitúa en la coyuntura (en un momento determinado) y no en la definición (que se quiere fuera del tiempo). Practicando a menudo la reseña, cumple una misión "valorativa-orientativa" asentada en el riesgo que proporciona la premura y la falta de perspectiva en la que surge. A veces se extiende y alcanza las dimensiones de artículo en los que se prueba normalmente la referida tendencia a la *erudición* y su alejamiento de la *especulación.* Así aquí, al contrario que en la "crítica universitaria" que los utiliza como referencias auxiliares— abundan los nombres (de autores y de personajes), las fechas y los títulos. Estos artículos suelen ser de corte "histórico-biográfico" (la vida y obras de un autor, la evolución de una serie o de un período determinado), pudiéndose centrar a veces en el estudio de un álbum o de una saga donde se "comenta-resume" el contenido y las formas a partir de planteamientos más "descriptivos" que "analíticos".

Sintetizando las diferencias que acabo de esbozar entre estos dos tipos de "crítica", podría decirse que la primera de ellas se sitúa en su propio origen. Mientras que la una nace fuera del medio, amparada en instancias "académico-universitarias" y lleva un camino paralelo al del cómic, la segunda se inserta en él y se complica en su entramado editorial. La primera raramente da valoraciones concretas sino *apreciaciones generales,* funciona por *especulación teórica,* pretende *desvelar aspectos o factores implícitos* y tiene como objetivo final el *establecimiento de una definición o de fórmulas estables de aplicación global.* Por el contrario la segunda resulta propensa al *veredicto concreto,* trabaja con las propias *referencias históricas,* funciona normalmente por *comparación* entre estas referencias, pretende *presentar lo evidente* (el dato histórico o la novedad) y tiene como objetivo último el *establecimiento de un repertorio.* A la primera le falta el anclaje suficiente en los ejemplos experimentales o en las cada vez más abundantes desviaciones que hacen rechinar sus generalizaciones. Necesita, quizá, respetar lo suficiente el objeto de su estudio para relativizar sus conclusiones globales y tomar conciencia de la diversidad de porcentajes que hacen que el cómic sea a veces caja de resonancia de "lo social" pero también "expresión personal" o simple "juego formal", que oscile —en mayor o menor grado, según los casos— entre el "encargo industrial" y la "libertad artística", que asuma las "tareas narrativas" en una proporción desigual según la intervención de los "virtuosismos gráfico-descriptivos" o que tenga las posibilidades de "digitalización" más o menos perdidas

en el matiz, los degradados y los tonos. La segunda –reconociendo que esta crítica puntual y orientativa resulta necesaria para cualquier medio de expresión– requeriría, quizá, una voluntad de despegue hacia unos horizontes más amplios en los que figurara la argumentación y el análisis. Porque sólo de esa manera puede trenzarse la plataforma del intercambio y del debate constructivo. Porque de esta manera cumpliría algo más con la función de *fomentar el aprendizaje* y no con la de *forjar opinión* que su "sospechosa vinculación" con las editoriales contribuye a adjudicarle.

## POR UN PROPOSITO DE LA ENMIENDA

Estas que, a pesar de todo, quiero presentar como características y no como defectos no le han impedido a la "crítica de cómic" cumplir una importante función de compilación y de recuperación así como de acotamiento de algunas de sus características de funcionamiento. Por otra parte ha realizado también una "encomiable" labor de difusión, reconocimiento e integración en las instancias culturales "oficiales-oficializadas". Y no sólo esto. Otras muchas aportaciones podrían atribuirse a estas dos décadas de "crítica especializada". Desde la crítica forjada a partir de la "Universidad" o desde la que lo ha sido en la "afición", las excepciones a las características aquí apuntadas han sido particularmente importantes porque de ellas han surgido las mejores contribuciones al *conocimiento* de este medio. Y, como puede ya deducirse del hecho de que las particularidades de las dos "tendencias críticas" se opongan y de que los excesos de la una sean los defectos de la otra, estas "fructíferas excepciones" han surgido de la combinación y del aprovechamiento de ambas (las diversas "tendencias universitarias entre sí y éstas con la "crítica hecha por aficionados"). De esta interrelación, de esta comunicación cabe esperar la superación de ese "momento crítico de la crítica" al que me refería al principio. Superación que no sólo viene obligada por la saturación y el agotamiento de los esquemas hasta ahora empleados sino sugerida por los cambios que ya se perfilan. Por una parte algunos sectores de la "crítica de comentario y de reseña" se ilustran, amplían conocimientos y referencias y empiezan a encuadrar sus trabajos en marcos más amplios. Por otra parte la mayor y mejor integración del cómic en la "Academia" ha

estabilizado puestos y fijado dedicaciones obligando a la mejor información y a la mayor matización.

De estos cambios de actitudes y de situaciones cabe esperar la renovación, el salto que permita la instauración de esa "nueva crítica" que el cómic no sólo necesita sino que, sobre todo, se merece. Porque, mientras una "crítica" se quedaba por las ramas de unas "metodologías extrañas" y permanecía, en cierta medida, ajena al devenir más

reciente del cómic y mientras la otra se encontraba lastrada por "erudiciones nostálgicas", el sector creativo continuaba avanzando en sus propuestas y señalando nuevos caminos y posibilidades. En muchos casos estos derroteros recientemente abiertos han permanecido ignorados por "el alejamiento" de algunos o han sido descalificados por el fuerte arraigo de los "modelos clásicos" en el espíritu de otros.

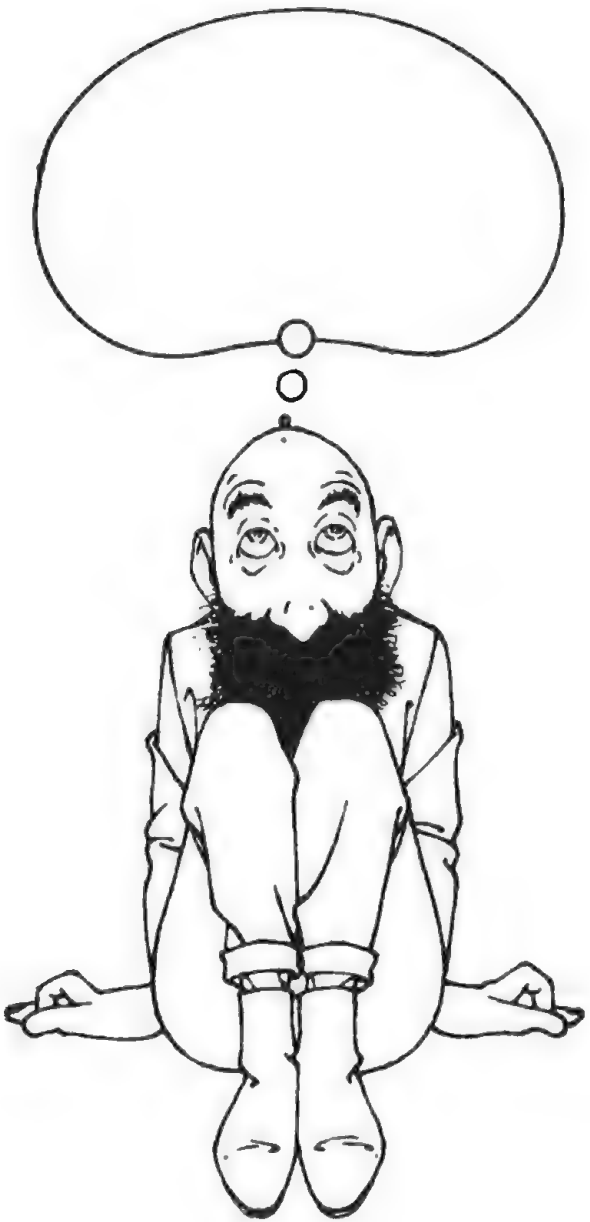
Por todo ello y para que la "crítica" se ponga a la altura y cumpla con el papel *dinamizador* que le incumbe normalmente en otras parcelas de la "actividad creativa", para que censure menos y abra más vías, le convendrá desproveerse de ciertos "a prioris" y forzar la máquina de la comprensión y de la mirada atenta. Si no quiere quedar definitivamente desbordada y desvinculada de importantes sectores de la creación y del público, deberá agarrarse menos a sus propios "principios-prevendas" y fijarse más en lo que el cómic –al que a veces ni siquiera reconoce como tal y al que, en definitiva, se debe– está haciendo. Algunas primeras y rápidas lecciones se pueden obtener ya de conceptos que otras "críticas" como la literaria tienen totalmente asumidos. Destacaría de todos ellos el que opone "erudición" a "estructura", es decir, la toma en consideración no sólo de los datos y de los hechos sino también de *las relaciones* que los mismos mantienen *en sí* o *entre sí.* Esto equivale simplemente a repetir el viejo principio renacentista y que Montaigne acuñó ya en el siglo XVI de que "vale más una cabeza bien hecha que una cabeza bien llena". Y si insisto en la toma en consideración de esta idea es porque el apoyo exclusivo en la erudición conduce a la adopción de criterios y actitudes basadas en el principio de autoridad ("las mejores historietas del mundo son *éstas* porque X, el gran especialista, lo dice", "el cómic debe hacerse *de esta manera y con tales objetivos* porque... Y, el gran autor, así lo hizo"). Se trataría por lo tanto de sustituir también en este terreno –Barthes, a cabalgar de nuevo– las pretensiones de establecer la "verdad" por las argumentaciones que prueben la "validez" del objeto analizado. Esta sería, seguramente, la única manera de evitar las descalificaciones y obstrucciones que, a veces, se hacen desde la " "crítica" " a algunas tendencias creativas y que le privan de vías de evolución y de posibilidades de reconocimiento. Lanzar, como a menudo se hace, afirmaciones del tipo *"esto* no es cómic porque sus vinculaciones pictóricas..." o los frecuentes reproches a los guiones ("tan flojos") o a la densidad narrativa ("tan escasa") esconde en muchos casos –aparte de, quizá, algún otro inte-

rés– un desconocimiento del sentido de la propuesta que desde el sector creativo se está formulando. El "crítico" en este sentido prueba, aprueba e intenta imponer un modelo único de realización de cómic que no es otro que el de su nostalgia o el de su incapacidad para apreciar la innovación. Una descalificación de este tipo equivale normalmente a afirmar que el cómic está condenado a emplear obligatoriamente los esquemas narrativos y la densidad de intriga que los creadores norteamericanos forjaron en los años treinta. Ahora bien, si bien resulta indiscutible que todo medio de comunicación está obligado al mensaje, nadie puede decir que todo mensaje esté obligado a la narración. De hecho muchas de las propuestas que por parte de algunos creadores se están haciendo en el momento actual y que cierta "crítica" condena por la "falta de guión" estarían más relacionadas –por tratamiento y empleo de recursos gráficos y por utilización de tiempos– con el registro de la poesía que con el de la narración y, aunque, presumiblemente, no *cuenten* nada, pueden *decir* mucho.

Este ejemplo aquí escogido como particularmente significativo de una actitud actual de la crítica y de su persistente tendencia al adjetivo calificativo, prueba la necesidad de su "determinación-definición" a partir del sustantivo, en este caso "qué es el cómic". Unicamente así se podría diferenciar la crítica de la censura, distinguir el "crítico", que se asienta en la duda y se abre a la sorpresa del "líder de opinión" que se apoya en la afirmación de sí mismo y propicia "la manipulación-confusión", a quien pretende convencer por argumentos de quien sólo quiere vencer por la fuerza.

Y puesto que para evitar calificaciones impertinentes se trata de localizar el sustantivo que las haga inaplicables, terminaré por un principio, es decir por un intento de definición del cómic, en el que se procurará determinar lo que este medio es por esencia y no por imposición, lo que no puede dejar de ser porque lo constituye. Para que el cómic no esté obligado a ser narrativo, a un número elevado de tirada, a centrarse en un personaje, y sobre todo a plegarse a las reconducciones de cierta "crítica", para que pueda encontrar la libertad de todas sus posibilidades de expresión, se propondrá que el cómic sea tan sólo una "serie de espacios que, conteniendo imágenes elaboradas manualmente y a menudo también textos relacionados con aquéllas de manera mayoritariamente no redundante, se yuxtaponen en el interior de una (varias) página(s) destinada(s) a la reproducción".*

* Esta propuesta de definición es, en buena medida el resultado de los debates surgidos en el *I Simposium Internacional sobre la historieta* (Barcelona, julio 1985). Por lo tanto no puede ser presentada aquí sin que figure el reconocimiento de la participación en su elaboración de los asistentes y del organizador del mismo.



# LLENOS Y DESLIGADOS: LA TIRA DIEZMADA*

por Christian-Marie PONS

Quizá porque hoy (22 de mayo de 1984)** es una fecha conmemorativa –hace 77 años nacía Georges Rémi, o Hergé– se me ha ocurrido hacer un poco de historia con el fin –lo enuncio ya– de poner en cuestión un cierto devenir (entre otros) del cómic.

Interesándome por las formas, por la fabricación de imágenes y trabajando en este nivel veré en conflicto dentro del cómic por una parte lo que se llama la LINEA CLARA y por otra el uso de una escritura hecha de LLENOS Y DESLIGADOS que pretende, de alguna manera, diezmar la tira (strip).

LINEA CLARA o LLENOS Y DESLIGADOS: no se trata para mí de hablar solamente de estilo, sino de una intención, de una función propia atribuida al cómic.

El trazado de la "Línea clara" –yo lo entiendo en una utilización amplia y sobrepasando la atribución que se suele hacer a la Escuela de Bruselas– designa aquí un cierto cómic ahora tradicional, clásico, referencial; en cuanto a "Llenos y Desligados", lo utilizo para caracterizar otro tipo de cómic más reciente, se podría decir un nuevo cómic, quizá más estético, a menudo menos directamente descifrable.

## LINEA CLARA O "HABLAR CLARO"

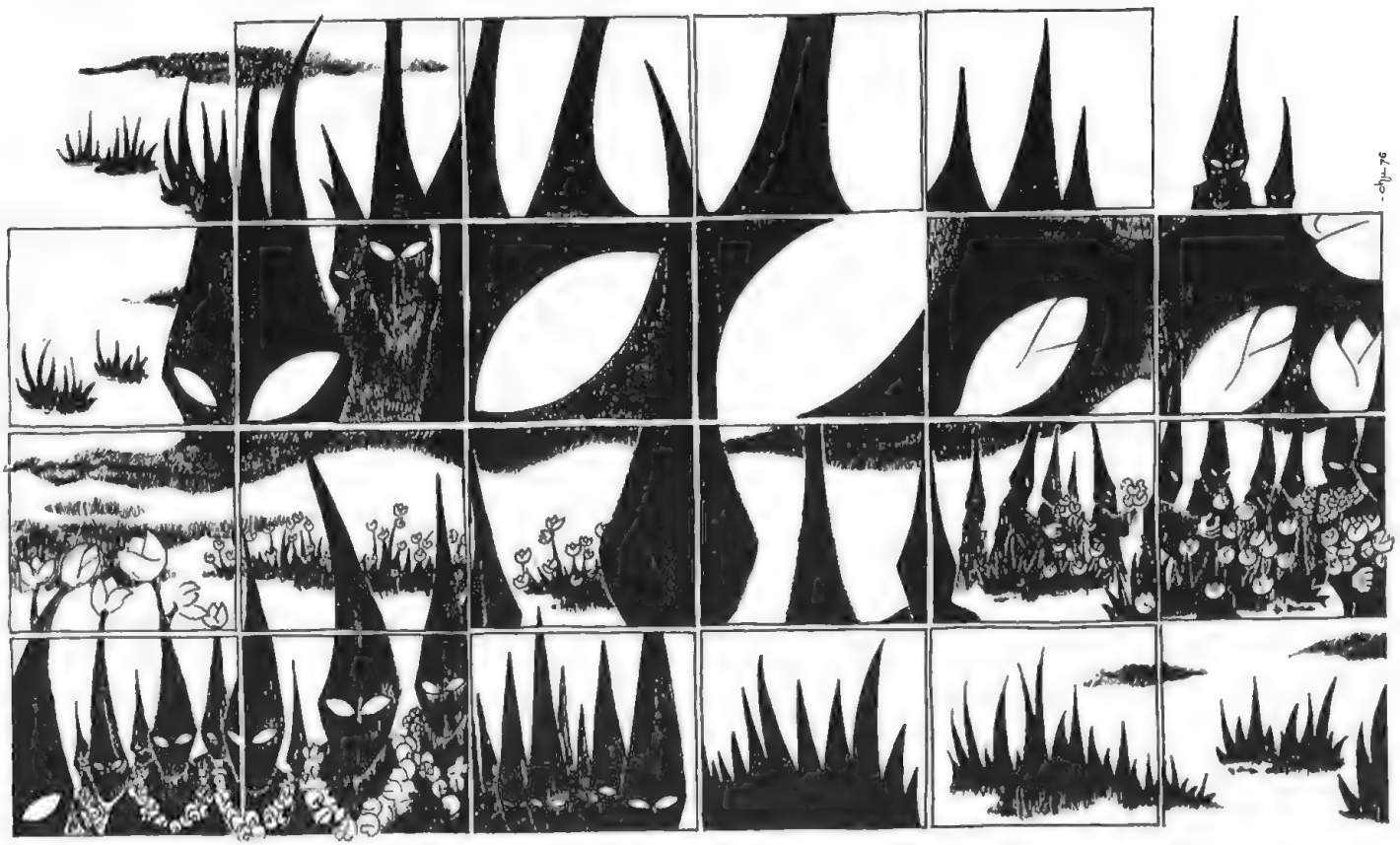
En el siglo VIII, Alcuino el Monje, erudito consejero de Carlomagno, encuentra un argumento de peso para legitimar la presencia de las pinturas figurativas en las iglesias; esto ocurre en la época carolingia en la que se querellaba teológicamente sobre la pretensión de las imágenes por rivalizar con la creación divina; dice Alcuino: "Pictura illiterato literatura", la pintura una literatura para iletrados; o lo que es lo mismo: el medio de comunicar las Santas Escrituras al rebaño de fieles que no sabe leer.

* NOTA DEL TRADUCTOR:
El título original francés "Pleins et déliés: la bande décimée" contiene un juego de palabras, "Bande dessinée" (cómic) / "Bande décimée" (tira diezmada), imposible de recoger en castellano ni en el título ni en las utilizaciones que se hacen en el artículo. Se ruega tener cuenta de ello en la lectura.

** Este artículo fue efectivamente presentado en mayo de 1984 en el coloquio que, organizado por el "Groupe Interdisciplinaire Universitaire de Recherches sur la Bande Dessinée", se celebró en Montpellier bajo el título *El Conflicto en el Cómic*. Este artículo sin embargo sigue estando inédito.

Tengo la impresión de que, algunos siglos más tarde, cuando el nuestro se disponía a empezar, un tal W. R. Hearst, el célebre magnate de la prensa neoyorkina que suele figurar como el iniciador de las primeras publicaciones de cómic en los Estados Unidos al contratar a Outcault para adornar sus periódicos con algunos dibujillos, hubiera podido decir muy bien, en otra lengua pero para un proyecto idéntico: "El cómic, una literatura para iletrados" o cómo hacer comprar las cuarenta páginas cotidianas de sus periódicos a los inmigrantes recientes que apenas se defendían con el inglés y sobre todo que no lo leían.

Y funciona; funciona bien; funciona todavía.



C.-M. Pons: *La Búsqueda de los Penitentes*, original inédito de 50 x 30 cm., 1976.

Para precisar esta filiación que propongo entre la Vieja York, cuna de Alcuino, y la Nueva, la de Hearst, la de Pulitzer, reenviaré globalmente –por falta de tiempo– a los trabajos de Francastel, de Panovsky, de Lyotard y concretamente a las páginas que estos autores consagran a especificar el arte de la figuración medieval en relación con el que sucederá del Renacimiento. Sobre todo las páginas "Veduta sobre un fragmento de "la historia" del deseo", en *Discurso, Figura,* en las cuales Lyotard realiza un inventario de las características, puestas en oposición de la "Maesta" medieval– de Duccio y del "Tributo" –renaciente– de Masacchio. Cada uno de los puntos que definen la "Maesta" se aplica muy rigurosamente... a los "Peanuts" de Schulz por ejemplo, así como a la gran mayoría de las historietas clásicas.

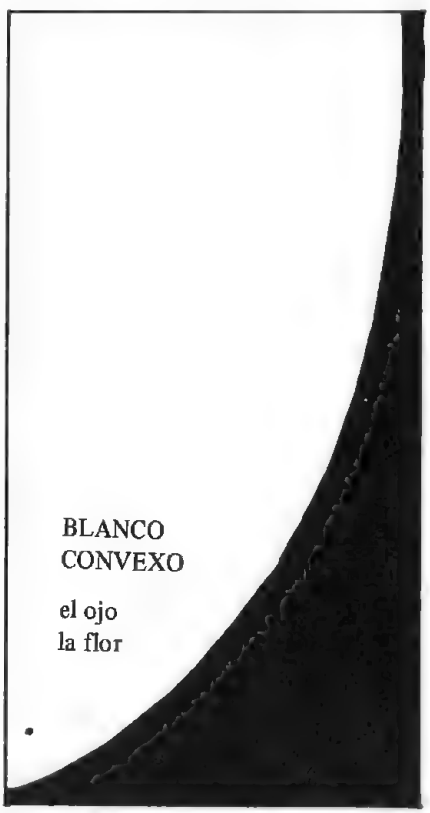



FIGURA I

– El cierre en quasi-letra de las figuras románicas (fuertemente delineadas) en donde se encuentra hermosamente definida nuestra "Línea Clara" y sus análogos formales: el *toothpick style* americano por ejemplo.

– La atribución de rasgos específicos (el vestido, la gestualidad) como proceso idéntico para reconocer los Santos Evangelistas o a nuestros héroes del cómic.

– Los colores planos de un cromatismo codificado más que plástico.

– La función siñalética de los decorados más que realista o verosímil (por ejemplo, por una parte en la "Maesta", no se encuentra un número correspondiente de piernas y de cabezas en un grupo representado; por otra parte, la boca puede estar a menudo ausente en los personajes de Schulz).

– El aspecto más circunstancial que escénico de estos decorados (perspectivas multiplicadas dentro de un mismo cuadro medieval o aberraciones de escala en el caso de Schulz: por ejemplo, Woodstock, el canario, es del mismo tamaño que la nube que le persigue).

– Para terminar el doble concepto de "surface consolidation" y de "slab of volume" que permite a Panovsky describir una especie de *superficie espesa,* sin volumen ni modelado, propia de las construcciones figurativas medievales y asignable, en este caso también, a buen número de historietas.

En resumen, descripción de una imagen plana con contenidos convencionalizados, una llamada a la linearidad.

Cito a Lyotard a falta de una demostración más completa; éste comenta la estética medieval a propósito del *Libri Carolini* de Alcuino:

> "El hacedor de imagen debe construir la figura como un mensaje, es decir, un conjunto de elementos significantes cuya naturaleza (el léxico) y las leyes de ensamblaje (la sintaxis) son definidas dentro de un código que el 'lector de las imágenes' conoce ya /.../ El ver será entendido como leer /.../ Esta (la imagen) debe 'Hablar' claro." (1)

Todo conduce, para Lyotard, a definir por lo tanto una función –y una forma– textualizante de la figuración medieval. Y yo compruebo,

en primer lugar, que la figuración medieval y la del cómic clásico utilizan los mismos principios de enunciación; en segundo lugar, que esta función textualizante de la que habla Lyotard se aplica, por transitividad, a esta forma de cómic.

A propósito de la Biblia de Moissac (siglo XI), Lyotard dice también:

> "Se ve que la función de esta imagen es la de hacerse *reconocer* más que la de dejarse *mirar*" (2)

Guy Gauthier dirá del grafismo de "Peanuts":

> "Estos iconemas tienen por función *nombrar* más que *representar*" (3)

Lo que equivale a decir en otros términos, tanto en un sentido como en el otro: primacía de lo Lisible sobre lo Visible.

Imagino que ya se empieza a comprender el propósito de mi desvío por la Edad Media para hablar de cómic: se trata de hacer resurgir, entre estos dos momentos de la imagen, un objetivo común de enunciación –y de los medios para conseguirlos–: línea clara y "hablar" claro participan del mismo proceso; el texto que así se constituye debe de ser unívoco, yo diría simple. (Los frescos de iglesia tienen ya un afán de popularidad).

## LLENOS Y DESLIGADOS, O COMO SE DIEZMA UN NUEVO COMIC

He aquí una plancha (cf. ilustración). Se trata de un trabajo personal. Se titula *La Búsqueda de los penitentes* (¡y no tiene nada que ver con el Ku-Klux-Klan, como creen los norteamericanos!).

En lo que acabamos de decir, todo convergía hacia la univocidad del signo, he dicho hacia su simplicidad, subordinando a ella la representación, embridándola como una lengua.

Esta imagen que aquí presentamos reinvierte la superficie figural, entra dentro del cuadro con lo que tiene de 'aleatorio' y de 'lábil', que diría Louis Marin; esta imagen desborda el principio regulador de la viñeta y de la línea. Esta imagen lleva a mal traer los léxicos y sus sintaxis; la emisión se quiere turbia, doble. Y, aunque todavía 'habla', ya no lo hace muy 'claro'.

Descripción:

En lugar de fijarse en soluciones estables, lexicalizables, los signos aquí constituidos son destituidos inmediatamente (por medio de un juego de isomorfías, de polisemias) para instituir de nuevo sistemáticamente otros. La relación significante-significado del signo ya no es sólida sino mutante.

La técnica gráfica es bastante simple:
dos formas básicas: una NEGRA y CONCAVA
otra BLANCA y CONVEXA

Siendo complementarias, o simétricamente diferentes, la figura de una recorta de fondo la figura de la otra y viceversa (cf. figura I).

Por lo tanto figuras y fondos son conmutables.

A esto se añaden diversas operaciones:
por modificación de la relación de escala, la hoja se convierte en capuchón; la flor se convierte en ojo.

F < C

f > O

por adición o deducción, la flor añadida a la hoja define a la *planta;* el ojo en el capuchón precisa al *penitente;* sustraído el ojo, el capuchón puede volver a convertirse en hoja, etc.

F < C
\+ \+
f > O
↓ ↓

planta penitente

Con respecto a este bricolaje de las formas, naturalmente reacciona un contenido: los penitentes *sin* o *con* flores (objeto de búsqueda o llevadas en ramilletes); las plantas con o sin penitentes (estos ciegos– surgen-y reintegran el vegetal –desflorado–)...

Sin embargo la forma deformada y transformada de la expresión definitivamente plástica impide toda formación de un contenido estable.

Esta labilidad de los signos propiamente dichos se vuelve a encontrar en el encadenamiento de la frase por lo aleatorio de la misma. El sintagma se descalabra en parataxis incontroladas y plurales: tampoco se permite un único recorrido unívoco sino una proliferante vacilación para aliarse bien sea a la ortodoxia del encasillamiento de las viñetas bien sea a la oportunidad de las figuras más o menos figurantes. La figura se amotina contra la función textualizante del viñetaje.

¿Y qué se puede decir del relato? Ese relato lineal, diegético, aquí queda prácticamente perdido. Sin estar totalmente interrumpido, aparece seriamente corrompido. Una lectura convencional que siguiera las tiras de izquierda a derecha y de arriba a abajo continúa siendo posible: A las orillas de un pantano, en un decorado de hierbas salvajes, surge una procesión de penitentes. Estos cogen flores y se trenzan collares con ellas. Desaparecen en el decorado de hierbas salvajes, a orillas del pantano.

Sin embargo, la diégesis, simple anécdota de una recogida de flores, queda aquí relegada como pretexto (coartada y pre-requisito de otro texto). La diégesis se ensancha aquí simultáneamente con una especie de comentario (una *exégesis)* del acontecimiento referido (erigiendo esta recogida en ritual), superpuesta sobre éste y velándolo como rejilla (encasillado) puesto que desbordando el desarrollo de la tira: las figuras aquí isomorfas se hacen y se deshacen alterando las proposiciones y los espacios por medio del juego anamórfico de las trasposiciones, y se rehacen en metamorfosis.

Se puede retener de todo ello la oscilación entre el *pretexto* (la diégesis) y el *meta-texto* (la exégesis), cuya coalición constituye el *texto* en su conjunto por digresión.

Este desdoblamiento permanente a la vez aborda y engendra las lecturas como los visos de una tela tornasoleada en la que nunca se puede aislar completamente un reflejo coloreado del otro. En esta oscilación, en la turbación disléxica que proporciona se constituye específicamente el texto y esta historieta.

Cito a P. Fresnault-Deruelle, diciendo a propósito de esta misma plancha (de paso diré que tomo prestada de esta cita la utilización de la expresión *llenos y desligados):*

"Circula en esta página una energía propiamente pánico que jugando con los 'llenos' y los 'vacíos' (negros y blancos; íbamos a escribir llenos y desligados), rechaza las fronteras de los ítems, elevados por un instante a la dignidad gráfica" (4)

## EL COMIC EN DELITO

Llenos y desligados, llenos y vacíos, negros y blancos: Fresnault-Deruelle en sus dudas en reconocer en esta plancha la letra, la figura o el color, señala justamente la oscilación y los códigos concernidos en esta alternativa.

**La letra**: o la quasi-letra, como decía Lyotard. En ciertas zonas de la superficie gráfica se encuentra esta función, planteada de manera abstracta en donde el blanco y el negro rivalizan para saber cuál de los dos es la figura o el fondo en la indecidibilidad topográfica de una no-figuración. Reparto del negro: que puede ser nube o turba, hoja o capuchón o también caligrafía tabular. Diseminación del blanco: que puede ser cielo o agua, flor u ojo, o simplemente superficie sólida, opaca, del soporte tipográfico. Hay siempre una diégesis que se escribe, que circula, repitiendo los ítems, alineando las serialidades, generando las progresiones consecutivas (: serie de puntos negros arriba y abajo del cuadro; recorte secuencial de la redondez blanca en el centro). Algunos han visto en ello la escritura de una partitura de música contemporánea, tal y como se puede escribir hoy en día.

**La representación:** la representación atraviesa esta superficie, perfora la pantalla con desgarrones vagos como una nube. La perspectiva se insinúa a través del alcance escritural y socava en segundo plano la profundidad de un decorado (primera y última viñeta; el macizo de flores; la escena de la recogida; el grupo, abajo a la izquierda, de los penitentes floríferos). Este hundimiento de la superficie está sin embargo localizado (no es total) y se opone a la lisa trivialidad escritural del Negro/Blanco central del cuadro.

**La expresión**: desdoblamiento del relato (entre diégesis y exégesis) en recepción turbia, la utilización derrotada de signos flotantes suscita de

otra manera la cuestión de la expresión y deja aparecer una marca más contemporánea en el uso de la imagen: más o menos autónoma del deber contar, o incluso representar, ciertos trazos gráficos presentes reenvían únicamente a ellos mismos: función estética tal y como ha sido definida por R. Jakobson de una figura que pasa a lo abstracto, a lo no-figurativo (cf. en concreto la cuarta columna en la *Búsqueda de los Penitentes).* Esta delicuescencia entre significante y significado (la que permite aquí los deslices silépticos) es también la que define para Levi-Strauss la especificidad de un arte llamado "informal" (5), o lo no-figurativo en general, como práctica contemporánea.

Para concluir con esta plancha, llenos y desligados porque huellas de escritura, llenos y vacíos porque representación de un espacio, negros y blancos como se diría de un Pollock; parece por lo tanto existir allí una triple utilización simultánea de la imagen.

Intentaré precisar algo más por medio de un segundo desvío histórico refiriéndome de nuevo a Panovsky y a B. Teyssèdre, dentro de la historia del arte, repitiendo los tres periodos que éstos distinguen en la evolución de la pintura y de las artes plásticas en general:

**Edad Media**: lo que se ha dado en llamar periodo de *conmemoración;* tiene como intención contar, repetir un relato conocido para reactualizar sus valores ideológicos y morales a través de la historia de personajes que se considera representantes de estos valores. Esto recubre lo que decía antes a propósito de Alcuino y de las formas plásticas del fresco y de la iluminación de estampas: "hablar" claro, hacer texto sin ambigüedad.

**Renacimiento**: en donde el propósito ya no es tanto *contar* como *representar, mostrar* una escena; y para este proyecto se instaura la perspectiva, el modelado, la homogeneidad de un cuadro cuyos elementos se integran en una escenografía única. Ocurre por lo tanto al contrario que en la Edad Media en donde las figuras estaban aisladas en unidades localizables y organizables dentro de una cierta duración, permitiendo el reconocimiento (lectura) del relato transmitido, es decir, *hablando* más que *mostrando.*

**Epoca contemporánea**: llamada de *expresión,* en la que a partir de la deconstrucción cezaniana, la pintura pierde paulatinamente su papel de representación para convertirse en lugar de expresión del artista propiamente dicho, de su reflexión sobre la pintura que interroga sus propios códigos, jugando con la superficie para pintar sin deseo de enunciar un referente mundano, exterior al mismo proceso pictórico.

Creo que estas tres funciones de la figuración en tres épocas determinadas de la historia del arte se entrecruzan en el cómic incluso con bastante naturalidad:

**Narratividad**: El "hablar claro" medieval, esa estética de la línea "clara" y de los colores planos como motivos icónicos aptos para *contar,* así como el reparto heterogéneo, fragmentado de la viñeta y de los distintos planos; esta estética detenta el monopolio cuando el cómic, en su contrato con los mass-media, *debe* contar claramente y para todos. Pues la estética del fresco es quizá el único procedimiento, en nuestra cultura al menos, para poder hacer que la figuración sea *narrativa.*

**Escenografía**: La estética del Renacimiento tampoco está completamente ausente del cómic a pesar de que, si bien se mira, se somete, para ser narrativa, a la del fresco, y de que está destinada, según diría A. Rey, a "aplastarse en el medio plano de la escritura" (6). Es normal que esté presente puesto que esta representación renaciente (códigos perspectivistas, pictóricos, etc.) ha llegado a ser el modo de expresión visual más anclado, incluso en nuestros días, en nuestras percepciones culturalizadas occidentales (por mucho que sepamos desde la "deconstrucción" del Renacimiento llevada a cabo por el arte contemporáneo que la perspectiva es un señuelo óptico, seguimos siendo un ojo engañado).

**Creación**: Estética contemporánea. Resulta lógico que naciendo al mismo tiempo que el arte moderno, el cómic sufra su influencia (después de todo Cézanne y W. McKay son de la misma generación).

En un cómic clásico, el de la línea clara, la estética del Hablar Claro domina casi totalmente por las razones que ya se han expuesto: hacer relato y que este relato sea legible por todos, ya que mass-media obliga.

En otro tipo de cómic, liberado de esas imposiciones (las de un relato popular), y reencontrando su "libertad de expresión", la triplicidad del género integrando simultáneamente las tres estéticas hace así su aparición y aquí, en este conglomerado, se encuentra, en mi opinión, su auténtica especificidad genérica. Antes de estos últimos años, con Töpffer, Herriman, McKay, se ve surgir precisamente este triple juego que luego será asfixiado por la fuerza de las convenciones de escritura reguladas según criterios de eficacia comercial, puesto que el cómic emerge en pleno contexto massmediático y gracias a él. Me parece que esta especificidad ha quedado enmascarada por la exigencia de los mass media, parámetro al fin y al cabo externo de esta articulación figurativo-narrativa.

En definitiva, en la liberación de ese *deber hablar claro,* el cómic puede perder ese aspecto de cinta modosamente plana y aparecer más bien como un juego de espesores: la tira diezmada desvela por sus desgarrones su capacidad para la delincuencia; está constituida por capas entremezcladas y el relato se desarrolla en ellas como un viejo fresco borrado en parte y en parte recubierto, como un palimpsesto imperfecto. Para leer la tira, hace falta en este caso "hojearla".

## CONCLUSION

Todo esto me parece importante pues sospecho que otras formas de expresión distintas se entregan también desde hace algún tiempo a este tipo de juego: el cine (pienso en *Diva,* por ejemplo), la literatura *(La algarabía* de Semprún), la pintura (esa extraña Nueva Figuración), etc. agotados por su trabajo de auto-deconstrucción (Nueva Novela, Nuevo Cine, *nueva escritura* en general para los que esto era en parte el objetivo) me parecen dispuestos a recuperar la fórmula. Lo que se llama casi por todas partes *post-modernismo* se asemeja extrañamente a esta construccción en delitos.

No me atreveré a decir que el cómic pueda llegar a tener tanta influencia sobre nuestros restantes discursos narrativos; se puede decir

sin embargo que este lugar fantástico de los inter-estilos le es inicial y que esta gran locura posible en cómic –que le ha proporcionado durante mucho tiempo los inconvenientes de un bastardo– terminará quizá convirtiéndolo en objeto de envidia.

En resumen y como alternativa, se puede también dejar de lado el bastón de la línea clara para entregarse al aire libre del llamado bastardo, hermosamente relleno con sus llenos y desligados.

Después de todo como lo señalaba ya al inicio, precisamente hoy, Hergé habría celebrado sus 77 años: perdería por lo tanto (y la sugerencia viene de él mismo) su derecho de lectura, el de sus propias tiras, se entiende.

**NOTAS**

1. J. F. Lyotard: *Discours, Figure*, Ed. Klincksieck, Paris 1971, p. 173.
2. Ibid. p. 171. El subrayado es nuestro.
3. G. Gauthier: "Les Peanuts: un graphisme idiomatique" in *Communications* núm. 24, 1976, p. 123. El subrayado es nuestro.
4. P. Fresnault-Deruelle: *La bande dessinée et son espace*, tesis de Estado, Universidad de Paris X - Nanterre, 1980, Tomo II, p. 646.
5. Cf. U. Eco, en respuesta a C. Levi-Strauss, *Structure absente*, Ed. Mercure de France, 1972, p. 353 y ss.
6. A. Rey: *Les spectres de la bande*, Ed. de Minuit, 1978, p. 17.

# JUAN EL INOCENTE*

por Christian-Marie PONS

Los objetos cotidianos tienen la mayor parte de sus propiedades y características disueltas en la familiaridad que proporciona el contacto habitual. La permanencia de muchos de ellos a lo largo de los siglos sin sufrir modificaciones importantes y cumpliendo fielmente con su función les relega a menudo a un injusto anonimato y a quedar ocultos tras la espectacularidad de aparatosos "ingenios" que, a la larga, resultan meramente coyunturales. Hoy en día esta tendencia se confirma y el deslumbramiento ante explosiones nucleares, trayectorias de misiles, guerras galácticas, chips o, simplemente "vídeo-clips" o diseños de moda gallegos contribuye, más que nunca, a olvidar esos objetos que, a pesar de su silencio, siguen siendo los fundamentales de nuestra civilización de todos los días. Sin embargo basta con que alguien se desconecte de la costumbre o pierda pie en el acto rutinario para que estos objetos tímidos y callados descubran su carácter extraordinario y la importancia de los principios que los constituyen. Una simple mirada extraña –extrañada sería suficiente– dirigida hacia nuestro entorno puede revelar la trascendencia que en nuestros comportamientos, gestos y conocimientos tienen esos principios generadores de "cosas tan pequeñas" como el cesto, el tornillo, el grifo o la sopa.

Aunque no lo parezca a simple vista, el libro es uno de estos objetos. Perdido en la abundancia de las bibliotecas, en la exhibición de "debajo del brazo", en la somnolencia de la mesilla de noche o de otras cabeceras, olvidado tras las "campañas de promoción cultural", tras el slogan, tras el triunfo que ayuda a conseguir, el libro, el libro como objeto, necesita ser redescubierto. Y este redescubrimiento resulta tanto más urgente si se comprueba que –teniendo en cuenta que los chinos imprimían mucho antes que nosotros– el libro es, sin duda, una de las mayores aportaciones culturales de occidente. El testimonio escrito hubiera podido revestir, en un principio, otras muchas formas, pero todas ellas menos funcionales. Piénsese que el contenido de la Biblia en una manejable edición de bolsillo (1) ocuparía –conservando el

* La presente introducción a *Juan el Inocente* está inspirada con total libertad del trabajo más extenso y riguroso del autor, titulado *El libro de imágenes como lugar específico de la página a pasar.*

Nota 1. *Biblia de Jerusalem,* traducción francesa, ed. Desclée de Browner, Paris 1975.

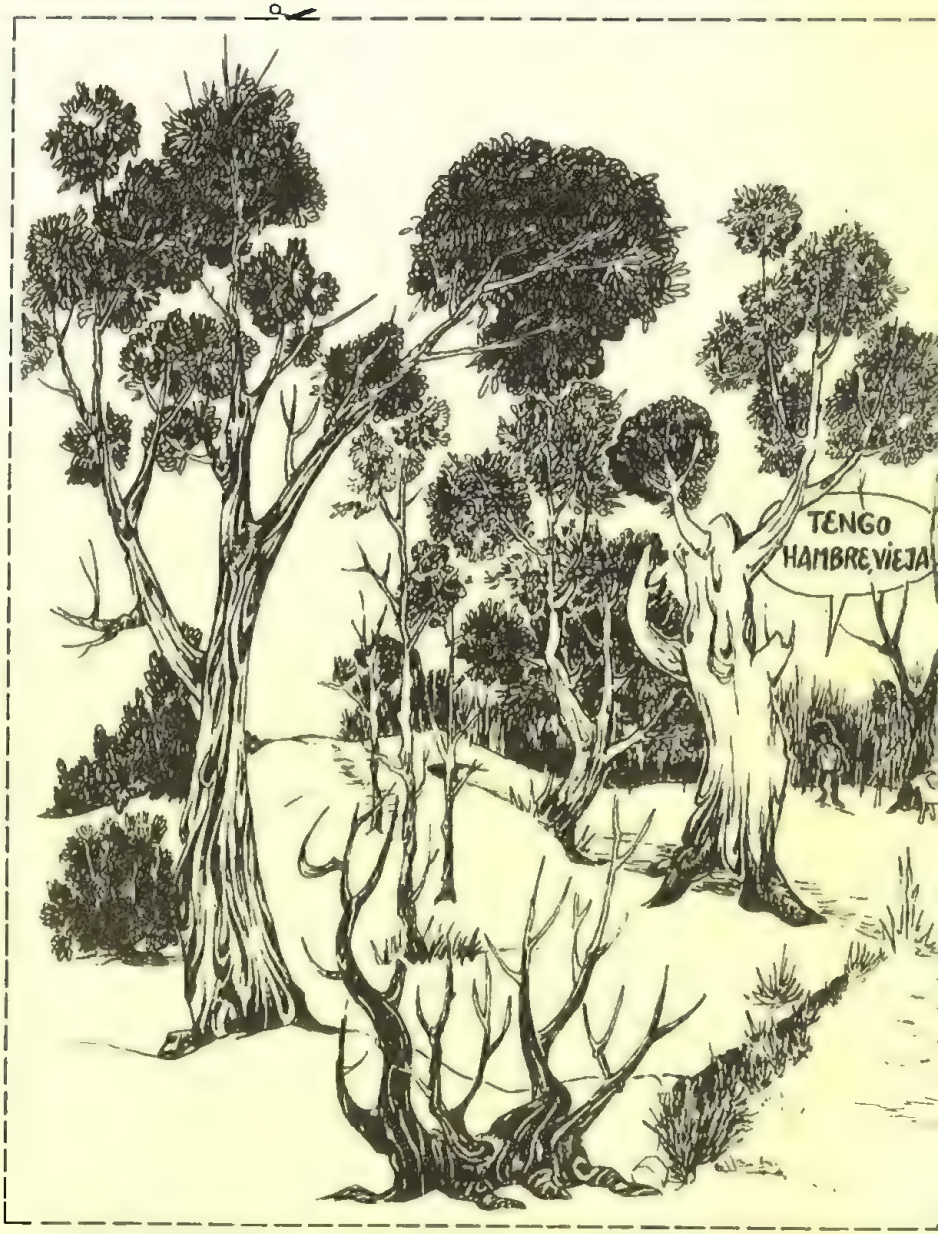
mismo tipo de caracteres– una línea de 7,5 km. Si sus páginas se extendieran yuxtapuestas, cubrirían 24,30 m² y si se superpusieran de canto, alcanzarían una altura de 225 m. Sin embargo en el formato habitual su *volumen* es tan sólo de 396,5 cm³ (13,5 x 8,9 x 3,3 cm.). El fácil manejo que proporciona el formato adquirido por la información propuesta se obtiene de principios tan simples como la "estriación" (división de la línea en múltiples líneas dentro de la superficie de la página) y la "estratificación" (superposición de las páginas). La inexistencia de estas sencillas bases organizativas llevó a los antiguos a perderse por las páginas sueltas o les condenó a dar vueltas a una escritura que sólo podía ser un "rollo". "La puesta en superficie" y sobre todo "la puesta en volumen" (la encuadernación) permitieron unas evidentes facilidades de manejo. Para empezar el acceso a la información –ya convertida en libro– se hace más autónomo, más personal (leer o releer según las necesidades de cada cual a partir de cualquiera de las páginas que adquieren así el estatuto de unidades independientes) y más fácilmente localizable (gracias a la numeración de las páginas). Pero también otras particularidades se desprenden de esta ordenación. La linearidad tipográfica y la consecuente temporalidad en la transmisión-adquisición del contenido encuentra una unidad espacial en la forma de la doble página y el *tiempo* se puede entretener por medio de la utilización del *espacio* en blanco, recuperar por reenvíos a páginas anteriores, sugerir, representar o tratar gracias a múltiples juegos tipográficos. Y no cabe duda que cada vez son más numerosas las experiencias "literarias" que juegan de esta manera con el "espacio" y el "volumen" que el libro ofrece. Todos estos "juegos formales" se alimentan de esa mirada "extraña" de esa difícil toma de distancia con respecto a lo cotidiano y otorgan al libro toda una serie de potencialidades, algunas todavía por descubrir, de las que surge con fuerza la sorpresa y el deslumbramiento hasta ahora casi siempre apagados por el monótono "hojear". Además estas nuevas concepciones del libro le permiten albergar esperanzas de supervivencia en una época en la que la información grabada o computerizada prescinde del soporte estable. El libro se convierte así en "lugar específico" que ofrece virtualidades únicas y que aporta unas formas de expresión exclusivas e indiscutiblemente suyas.

Una de estas posibilidades de utilización sorpresiva es aquella que, además de tener en cuenta la función de la página como "organizador temporal" o como "límite" de la información, se fija en la que le hace

servir de "pantalla". Efectivamente, las páginas de un libro, cortadas al mismo tamaño, ocultan *con exactitud, tapan* el contenido de las páginas que siguen. Este principio que también desempeña un papel importante en los "libros literarios" resulta aún de mayor importancia en los "libros de imágenes". La experiencia gráfica que aquí se presenta se basa fundamentalmente sobre este principio al que traiciona y potencia valiéndose de la diferencia de tamaño de las páginas. Se parte de unos elementos polisémicos que, por adición, sustracción o sustitución, se pueden anclar en significados distintos en cada página. Intervienen también argucias como la situación de la línea de plegado, la ambigüedad de las perspectivas utilizadas y algunas otras que permitirían una larga exposición teórica. Pero, como se parte del juego en la creación y se busca la sorpresa en la recepción, la especulación en este caso abandona el terreno y dimite en tareas más lúdicas. Tareas que sólo necesitan un instrumento: las tijeras, y un motor: pasar la página.

SE DICE QUE NO ES PRUDENTE
PASEAR POR ESTE BOSQUE,
QUE UNO SE TOPA CON UNA
VIEJA AGACHADA RECOGIENDO
HACES DE LEÑA, QUE LA VIEJA
APESTA Y SU EXTRAÑA CABRA...

JUAN EL INOCENTE PIENSA
SIN EMBARGO QUE EL BOSQUE
ES AGRADABLE...

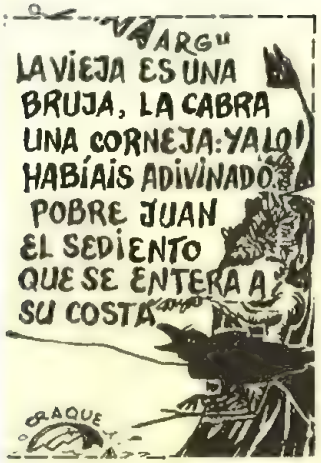

TENGO HAMBRE, VIEJA

¿NO
UN POCO
DE TU

TIENES DE LECHE CABRA?
POR SUPUESTO JE,JE,JE...

¡TEN
JE,JE
¡GRACIAS
DIOS TE LO
PAGA

BEBE!
E,JE...
!
)
FRÁ
ME EXTRAÑARÍA
JE,JE,JE...


ARG
LA VIEJA ES UNA BRUJA, LA CABRA UNA CORNEJA: YA LO HABÍAIS ADIVINADO
POBRE JUAN EL SEDIENTO QUE SE ENTERA A SU COSTA
GRAQUE

¡AAAAOU
¡EN MAR-
CHA GATO!
JE,JE,JE...

JE, JE, JE ...

# UN GUIONISTA, ¿ESO QUE ES?

por Alfonso LOPEZ
con la colaboración de Antonio REMESAR, Andreu MARTIN, Felipe HERNANDEZ CAVA y Miguel Angel NIETO.

## INTRODUCCION

**Estas líneas corresponden a los primeros trabajos de una exposición que bajo el mismo título debía aproximarnos a la problemática de unos profesionales, tan imprescindibles como a menudo ignorados por el gran público. Es por tanto una obra inacabada, sujeta a ampliaciones y necesarias modificaciones que sólo pretende motivar un necesario debate.**

## EL GUION, por Antonio REMESAR*

Le pese a quien le pese, más allá de la imagen del virtuosismo del dibujo, está la palabra, el discurso, la historia. Está el guión.

No es por azar que el reconocimiento y titulación de los grandes del cómic, se deba precisamente al hecho de que son grandes narradores, y no sólo al de ser grandes dibujantes. En la operación de guionaje se asiste a una serie de toma de decisiones fundamentales para la existencia del cómic: se reduce el continuum de la acción a una serie de núcleos fundamentales; se organizan estos núcleos en función del tiempo del relato, lo que permite huir de la esclavitud de la línea recta, y pasar a la creatividad del bucle. El tiempo puede ir hacia adelante o hacia atrás, el principio puede situarse en el justo medio, etc. Pero además la operación de guionaje nos permite explicitar y definir de antemano el "mundo" que se quiere transmitir: podemos otorgar una psicología a los personajes, los podemos ubicar en el mejor escenario posible y adecuar su conducta a las reglas propias de aquel, etc. En

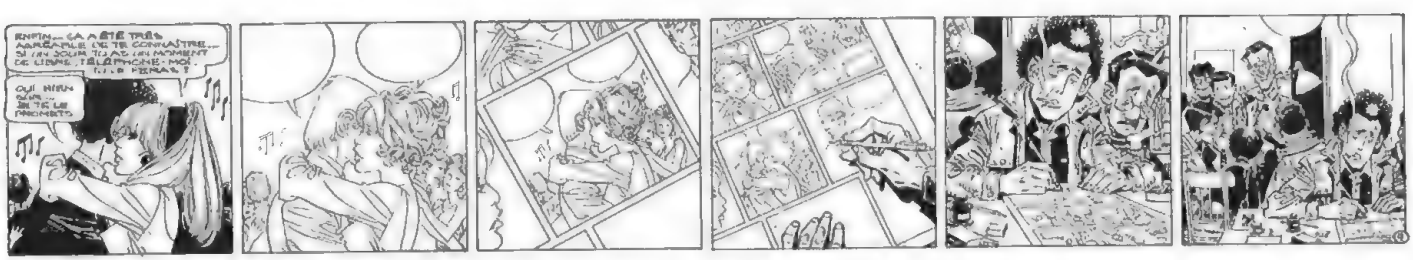
* Profesor de "Cómic" en la Universidad de Barcelona.

definitiva el guión nos permite "crear" realmente el mundo de ficción que posteriormente se va a plasmar sobre el papel.

Pero no sólo eso, gracias al guión, se puede operar directamente sobre el lenguaje propio del medio. Creo que hay bastante distancia entre saber dibujar, y *"saber dibujar cómics"*. No es lo mismo, el dibujo del cómic, no depende sólo del estilo del dibujante, depende fundamentalmente de las reglas del juego, que han venido en denominarse "Lenguaje de los cómics". Planos, angulaciones, puntos de vista, encuadres, secuencias, montaje, todos ellos son elementos propios del lenguaje, que deben conocerse y utilizarse competentemente. No quiero decir con esto que la mayor parte de dibujantes no sepan hacerlo, quiero decir simplemente que su utilización debe ser la adecuación, lo pertinente. Y esta pertinencia no la marca el gusto o el placer de la experimentación, lo marca la narración, el guión. Es el guión, lo que suele denominarse "guión técnico", el instrumento que define las reglas del juego de cada historia concreta. Y este guión debe existir si se quiere que la historia sea legible, que el mensaje que pretende comunicar llegue al lector, que éste no se canse de ver y volver a ver virtuosismos estéticos que no llevan a ninguna parte.

Ya sé que decir lo que antecede, en estos momentos post-modernos, donde la subjetividad circula en dosis envidiables por cualquier romántico del siglo pasado, donde el único criterio de valor es el gusto personal o la adocenada opinión de una crítica en su mayor parte "gazetillera", puede crear la impresión de un discurso "reaccionario", "antiguo"... Pero no creo que tarde en llegar el día en que las aguas vuelvan al cauce de lo secular, de lo propiamente histórico. En este día no muy lejano, nadie se asombrará al leer que *"más allá de la imagen está el guión"*.

Carlos Giménez: "Los profesionales", en *Fluide Glacial*, núm. 98.



## ENTREVISTA A ANDREU MARTIN

**Guión de historieta**, por Andreu MARTIN

— *¿Por qué haces guiones de historieta?*
Sí, hay que reconocer que es raro. Suicida, casi. Supongo que debe ser cosa de mi complejo de inferioridad. Yo que usted se lo preguntaría a mi psiquiatra.

— *¿Se puede vivir de esto? ¿Cuánto cobras?*
Naturalmente. Siempre que uno lo alterne con el cine, las novelas, un cargo en un banco y pida muchos préstamos a los amigos.
...Creo que con esto ya he dicho que cobro poco. No digo la cifra exacta porque me da vergüenza.

— *¿Se respeta tu trabajo?*
¡No! ¡De ninguna manera! Aún no he conocido a ningún editor que sepa leer un guión. El lema más generalizado en las editoriales es: "Si no tenemos escritor, el guión que lo haga el conserje".

— *Háblanos del dibujante.*
Es tan currante como yo. No más, como se atreven a decir muchos dibujantes. Ni menos, como tienen la jeta de decir muchos guionistas.

— *Ahora háblanos del editor.*
El editor es ese señor tan inteligente que ha conseguido que dibujantes y guionistas nos peleemos entre nosotros y le dejemos en paz a él.

— *¿Qué opinas de los dibujantes-autores?*
Que, como en todo, los hay buenos y malos. Que, como en todo, abundan más los malos que los buenos. Y que, cuando son malos, ¡son malos de verdad!

— *¿Qué opinas de las actuales revistas de cómics?*
Están muy bien dibujadas, pero estoy harto de ver dibujitos bonitos que no me cuentan nada interesante. Digamos que hace tiempo que me empaché de cómics y ahora estoy convaleciente.

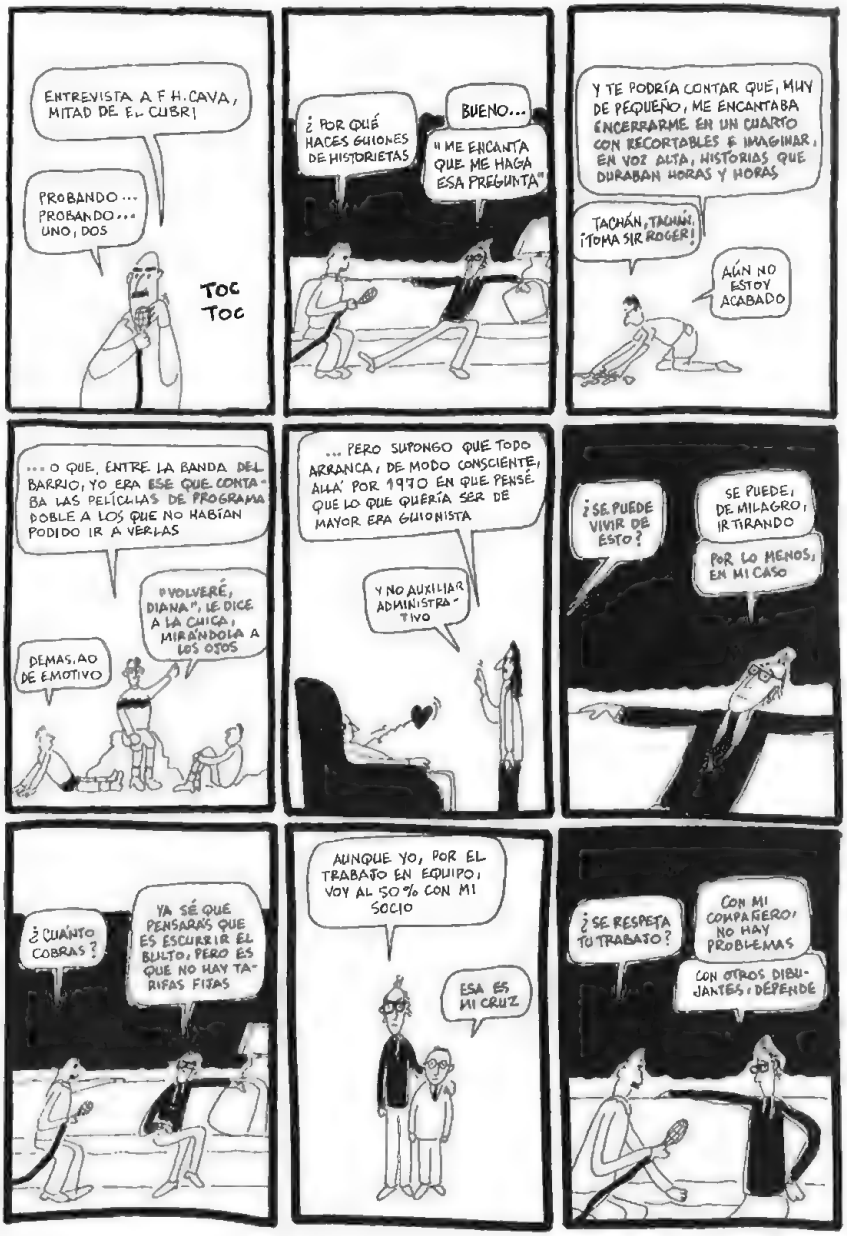
— *¿Y los guiones de humor?*
Las revistas de humor son la demostración de que no es cierto que escaseen los guionistas de cómic. Porque en las revistas de humor se fomenta y exige algo que ni siquiera se tiene en cuenta en las de cómics: el ingenio. Y los guiones también se pagan mejor, claro.

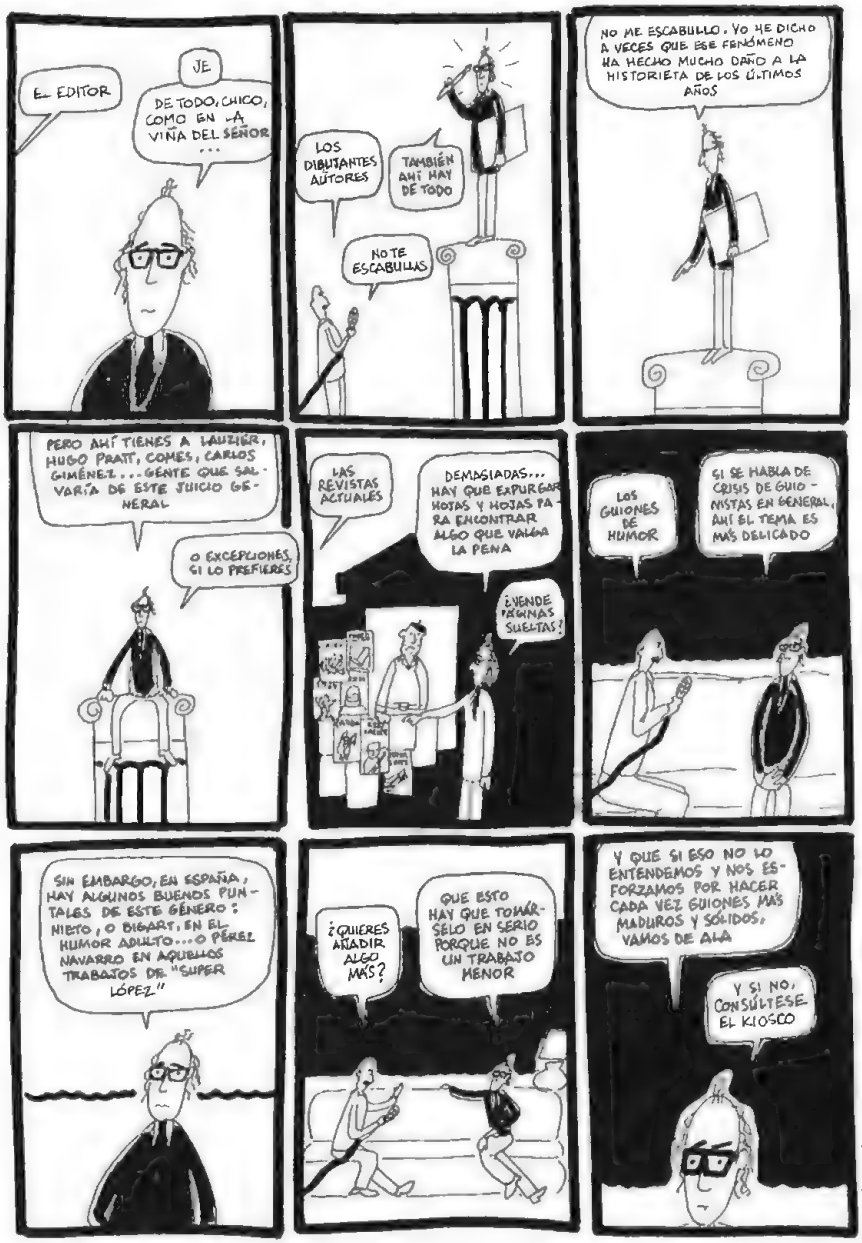
Mariel - Andreu Martín: "Contactos", en *El Jueves*, núm. 184.

ASÍ... UNA CARICIA MÁS ATREVIDA AHORA...
¡DELANTE, QUE YA ESTÁ EN EL BOTE...
BUENO, PERFECTO, MUY BIEN...
ÑIIIIGO-ÑIGO-ÑIII
GO-ÑIGO-ÑIGO-ÑIGO ÑEH! ¿PERO QUÉ HACES?
¡PARA, PARÁ! ¡PERO...!
¡EEEH! ¡QUIETO! ¡QUE ES UN PERRO!
MARIEL Y ANDRÉS MARTÍN

## ENTREVISTA A FELIPE HERNANDEZ CAVA

Guión y dibujos Felipe Hernández Cava


ENTREVISTA A F.H. CAVA, MITAD DE EL CUBRI
PROBANDO... PROBANDO... UNO, DOS
TOC TOC
¿POR QUÉ HACES GUIONES DE HISTORIETAS
BUENO...
"ME ENCANTA QUE ME HAGA ESA PREGUNTA"
Y TE PODRÍA CONTAR QUE, MUY DE PEQUEÑO, ME ENCANTABA ENCERRARME EN UN CUARTO CON RECORTABLES E IMAGINAR, EN VOZ ALTA, HISTORIAS QUE DURABAN HORAS Y HORAS
TACHÁN, TACHÁN. ¡TOMA SIR ROGER!
AÚN NO ESTOY ACABADO
... O QUE, ENTRE LA BANDA DEL BARRIO, YO ERA ESE QUE CONTABA LAS PELÍCULAS DE PROGRAMA DOBLE A LOS QUE NO HABÍAN PODIDO IR A VERLAS
"VOLVERÉ, DIANA", LE DICE A LA CHICA, MIRÁNDOLA A LOS OJOS
DEMAS, AO DE EMOTIVO
... PERO SUPONGO QUE TODO ARRANCA, DE MODO CONSCIENTE, ALLÁ POR 1970 EN QUE PENSÉ QUE LO QUE QUERÍA SER DE MAYOR ERA GUIONISTA
Y NO AUXILIAR ADMINISTRATIVO
¿SE PUEDE VIVIR DE ESTO?
SE PUEDE, DE MILAGRO, IR TIRANDO
POR LO MENOS, EN MI CASO
¿CUÁNTO COBRAS?
YA SÉ QUE PENSARÁS QUE ES ESCURRIR EL BULTO, PERO ES QUE NO HAY TARIFAS FIJAS
AUNQUE YO, POR EL TRABAJO EN EQUIPO, VOY AL 50% CON MI SOCIO
ESA ES MI CRUZ
¿SE RESPETA TU TRABAJO?
CON MI COMPAÑERO, NO HAY PROBLEMAS
CON OTROS DIBUJANTES, DEPENDE


EL EDITOR
JE
DE TODO, CHICO, COMO EN LA VIÑA DEL SEÑOR ...
LOS DIBUJANTES AUTORES
TAMBIÉN AHÍ HAY DE TODO
NO TE ESCABULLAS
NO ME ESCABULLO. YO HE DICHO A VECES QUE ESE FENÓMENO HA HECHO MUCHO DAÑO A LA HISTORIETA DE LOS ÚLTIMOS AÑOS
PERO AHÍ TIENES A LAUZIER, HUGO PRATT, COMES, CARLOS GIMÉNEZ... GENTE QUE SALVARÍA DE ESTE JUICIO GENERAL
O EXCEPCIONES, SI LO PREFIERES
LAS REVISTAS ACTUALES
DEMASIADAS... HAY QUE EXPURGAR HOJAS Y HOJAS PARA ENCONTRAR ALGO QUE VALGA LA PENA
¿VENDE PÁGINAS SUELTAS?
LOS GUIONES DE HUMOR
SI SE HABLA DE CRISIS DE GUIONISTAS EN GENERAL, AHÍ EL TEMA ES MÁS DELICADO
SIN EMBARGO, EN ESPAÑA, HAY ALGUNOS BUENOS PUNTALES DE ESTE GÉNERO: NIETO, O BIGART, EN EL HUMOR ADULTO... O PÉREZ NAVARRO EN AQUELLOS TRABAJOS DE "SUPER LÓPEZ"
¿QUIERES AÑADIR ALGO MÁS?
QUE ESTO HAY QUE TOMÁRSELO EN SERIO PORQUE NO ES UN TRABAJO MENOR
Y QUE SI ESO NO LO ENTENDEMOS Y NOS ESFORZAMOS POR HACER CADA VEZ GUIONES MÁS MADUROS Y SÓLIDOS, VAMOS DE ALA
Y SI NO, CONSÚLTESE EL KIOSCO
GUIÓN Y DIBUJOS: F. H. CAYA

## ENTREVISTA A MIGUEL ANGEL NIETO

Pregunta: *¿Por qué haces guiones?*

Respuesta: Pues no sé. Supongo que me debí portar mal en una vida anterior y Buda me ha castigado de esta manera. Yo iba para médico y luego para publicitario, pero, mira. Se empieza jugando y se acaba viviendo de esta tontuna.

P. *Ah, pero ¿se puede vivir de hacer guiones?*

R. Sí, siempre y cuando renuncies a los placeres de este mundo, como comer y esas exquisiteces. O que tengas la capacidad de parir diez páginas al día.

P. *¿Qué cobras?*

R. (Levanto las manos, esto parece un atraco mental). Uy, esto es muy variable. Ya el mismo hecho de cobrar es una incógnita. En mi caso con Ventura, que es un santo varón, vamos al 50 %; pero es algo extraordinario, lo normal suele ser la tercera parte de lo que le pagan al dibujante. Los editores, que son muy cucos, normalmente escurren el bulto y prefieren que sea el dibujante quien se reparta

Ventura-Nieto: "Angelitos", en *El Jueves* núm. 89.

HOLA, MUÑECA ¿HAS PROBADO ALGUNA VEZ EL JUDIEL SUPERAUTOMÁTICAS?
PUES ES... ES QUE YO...
JUDI
NADA, NADA. TE VOY A HACER UNA DEMOSTRACIÓN
¡AJÁ! LO QUE ME FIGURABA. ¿CÓMO TE CONVENCIERON PARA QUE USARAS ESTA PORQUERÍA?
XXX
BUENO, ME DIJERON QUE SALDRÍA POR LA TELE, HACIENDO EL CHORRAS...
YA. Y ¿SE LO DIJISTE A ALGUIEN?
BANG!
A MI VECINA MILAGROS Y A...
¡AAGH!
¡MUERE, MALDITA, POR CHIVATA Y ACUSICA!

con el guionista el precio de la página, que suele oscilar entre doce y cuatro mil pesetas. No da para el yate.

P. *¿Se respeta tu trabajo?*

R. A mi trabajo le llaman de usted y le ceden el sitio en el autobús. Hasta ahora, los dibujantes con los que he tenido el gusto de compartir penas y alegrías y más penas no suelen cambiar las cosas que les indico, salvo en los casos en que aparecen multitudes, que reducen a grupos menos numerosos, de una persona y media. A veces añaden detalles cachondos, que agradece mucho el lector. No tengo quejas en este sentido.

P. *¿Qué opinión tiene el público de los guionistas?*

R. Salvo los entendidos, la mayoría no sabe que existe un guionista. Piensan que el dibujante dibuja lo que se le ocurre y, si acaso, que otro escribe los diálogos que aparecen dentro de los bocadillos que el dibujante ha dejado en blanco. Incluso he conocido un editor que decía que las historietas mudas no tenían guión...

P. *Háblanos de tu relación con el dibujante.*

R. Sólo somos buenos amigos. No. Lo mejor es que pintores y escribientes se conozcan, y a ser posible, que tengan ciertas coincidencias y gustos comunes. Esto produce compenetración, que suele dar buenos resultados. Yo he tenido suerte en esto, pues vivía con el Ventura cuando nos metimos en este tinglado de los cómics.

P. *¿Y con el editor?*

R. Con los que he pencao más, que son los de *El Papus* y *El Jueves*, pues era como trabajar con unos amiguetes cachondos. Con los otros (salvo contadas excepciones, aparte de las mencionadas) es una murga. Tienes que estar luchando como si tu trabajo no valiera nada y te pagaran por misericordia. Cuando te pagan, claro. Los problemas de censura nunca me han venido por parte de los editores, sino de los Ministros de Informaciónyturismo, tribunales, y demás gentes de buen vivir.

P. *¿Qué opinas de los dibujantes que se hacen sus propios guiones?*

R. Hombre, pues que si lo hacen bien, miel sobre hojuelas. Y si no, tan fatal como un mal guionista. Lo que sucede a veces que es los dibujantes-guionistas tienden a que el resultado sea más bonito que eficaz. De todas formas, hay de todo.

Ventura-Nieto: "Divagaciones en el mar", en *El Jueves* núm. 100.

P. *¿Qué te parecen las revistas actuales?*
R. Muchas. Me parecen muchas. No creo que sean demasiadas, como dicen algunos. Más bien creo que lo que falta son cosas buenas para meter dentro. Antes, como había pocas revistas, se notaba menos. También es cierto que hay más cosas buenas, pero no dan para todas las páginas. De las vanguardias, algunas me parecen un pelín antiguas.

P. *¿Y los guiones de humor?*
R. Con la que está cayendo sobre el mundo, es la mejor cosa que se puede hacer para no sufrir demasiado. Aunque cada vez hay menos motivos para reírse, hay que seguir intentándolo. Mi modesta opinión es que se debían seguir guiones humorísticos para todo: la política, la ciencia, la historia, la economía (ésta ya lo hace, pero de humor negro). Los mayores —y digo mayores aunque tengan menos años que yo, me refiero a los que tienen la sartén por el mango— se lo suelen tomar todo muy en serio. Y así nos va...

P. *¿Algo que añadir?*
R. Sí. Que ya no creo ni en el escepticismo.

Ventura-Nieto: "Grouñidos en el desierto", en *El Jueves* núm. 100.

## ¿QUE PASA CON LOS GUIONES?, por Alfonso LOPEZ

Todavía hoy, en declaraciones y entrevistas sobre el cómic es usual la afirmación de que nuestros dibujantes están considerados entre los mejores del mundo. No es que tal afirmación sea del todo falsa, aunque a veces un poco de modestia no nos vendría mal, sino que la misma trasluce siempre un mal edémico del cómic en España; se habla de dibujantes, difícilmente se habla de autores en equipo o en solitario y mucho menos, o nunca, de guionistas.

Posiblemente hay quien opine que exagero si afirmo que para mí en estos momentos la calidad de la historieta hecha en España pasa por su narrativa, por sus guiones, por la validez o no de las historias que nos explican, sean de la línea que sean, nos cuenten "bisnes" de macarras o la vuelta a los maravillosos viajes del tercer mundo y si yo tuviera que hacer un balance de todas las historietas españolas que se están publicando, incluso de algunas que triunfan allende nuestras fronteras –para desconcierto mío– el saldo sería francamente negativo, del orden del vuelva Vd. en septiembre.

Lo reconozco, la mayoría de las historietas me aburren, la imaginación que a veces se muestra en las cosas más sencillas brilla por su ausencia y el tópico más ramplón campa por sus anchas. ¿Qué sucede realmente con nuestros guionistas? ¿falta de valoración por su obra? ¿precios de miseria que obligan al destajo para la supervivencia? ¿escasa preparación cultural? quizás de todo un poco.

No pretendo hacer un amplio análisis histórico, sólo recordar cómo durante los años de la dictadura parecía que todo estaba por hacer, que había mil ideas ivernadas, que la mano de la censura no permitía airear y que había un torrente de nuevos valores y de contenida creatividad que el cómic podía expresar. Pero la dictadura se fue y, aunque es evidente que la cultura como bien preciado de la libertad salió beneficiada, es cierto también que la tan esperada catarata de nuevos valores no se produjo, al menos en la medida que muchos esperábamos.

En los primeros años de la transición las historietas de humor político tuvieron un BOOM espectacular; ninguna publicación de cómics actual puede soñar el acercarse a los cerca de 200.000 ejemplares de venta que alcanzó *El Papus*, revista que entonces incluía autores como

Carlos Giménez: *Paracuellos.*

Carlos Giménez, Usero, Ventura y Nieto, Ja, Iva, etc. con guiones vivos, adecuados al momento histórico y de calidad.

Con el desencanto y la adecuación a la nueva situación estas revistas tuvieron un cierto declive que coincidió con la aparición de una nueva generación de autores que bajo la influencia del underground americano y principalmente en la revista *El Víbora* suministraron al público las dosis de sexo, violencia, mangui y droga sublimada que también hasta entonces nos estaban prohibidas.

Hasta aquí muy bien, ¿pero qué pasa hoy? pues resulta que una vez superada la labor normalizadora de ambos movimientos nos encontramos con un mercado con más de doce títulos de publicaciones pretendidamente para adultos que abarcan casi todas las especialidades, con unas ventas que difícilmente superan los 15.000 o 20.000 ejemplares cada una y con unos contenidos en un 80% desechables, aunque eso sí, bastante bien dibujadas. Hoy *El Víbora* sigue siendo junto con *1984 (zona-84),* de las revistas más vendidas –de lejos–, comparada con el resto de los productos, sin embargo sus guiones o han perdido fuerza, o han perdido originalidad, y quizás lo que es más grave en una revista, su coherente línea editorial del principio se ha diversificado y sus autores parecen reinos de taifas donde cada uno tira por su lado, pero es que hay algo más.

Gallardo-Mediavilla: "Historias del Maco", en *El Víbora* núm. 23.

historias del
MACO
...HALA, HALA !!! HAGAN JUEGO SEÑORES!! QUE LO QUE YO PIERDO AQUÍ, Mi MARIDO LO GANA EN ALEMANIA! HAW, HAW!!
DAME DIE DUDO!! DAME DIE DUDO!! ...PA TABACO!! TIO EMO, TIO EMO!! DAME DIE DUDO
AQUEL DIA SE MESTABA DANDO DE COJONES, ACABABA DE DESPLUMAR AL FRANSINATRA Y A DON VITO, AUNQUE TENIA AL HIJOPUTA DEL SUNORMAL DANDOME LA BARRILA, MAS PESAO EL QUE UN COLLAR DE MELONES.
...JODER, QUE POTRA, TIO!!! ...LA TIENES PEGADA AL CULO OYES!!!...HAS SUMAO YA LAS DOSMIL!!
...SE LE DA BIEN EL AVARICIOSO!!
VENGA,... ESTA PA TODOS?... VOY PALLAAAA!!

Carlos Giménez: *Paracuellos.*

Si repasamos los primeros *Víboras* veremos que sus principales valores como eran el de reflejar una sociedad sumergida y real como no lo había hecho publicación alguna desde quizás el *Pulgarcito* de postguerra, radicaba más en el hecho de *hacerlo,* en la frescura y la espontaneidad más que en la calidad de sus guiones, situación que hoy se hace más patente por cuanto al perderse la frescura queda al descubierto la endeblez y la reiteración cuando no el puro esteticismo. Entiéndase que con esto no pretendo decir que no surjan nuevos e interesantes autores en el mundo del cómic español, ahí está para confirmarlo la nueva escuela valenciana poblada de buenos dibujantes, pero ¿y las historias que cuentan? ¿y el guión...? ah, eso...

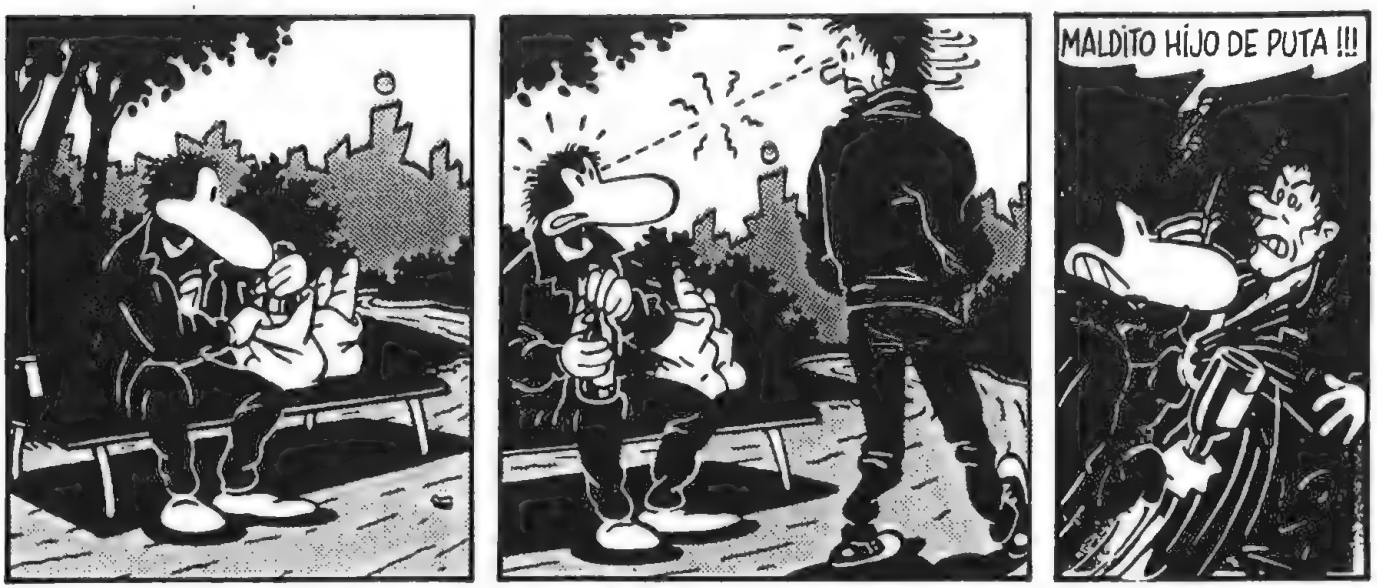
Y sin embargo poco o mucho los tebeos se venden, ¿es que el público no exige más? ¿es que a tales contenidos corresponde tal público? ¿es entonces un problema cultural del país? No es sólo eso, aunque es como la pescadilla que se muerde la cola. Si un profesional del guión desea considerarse como tal y en definitiva así se le debe exigir, debe dedicarse, si no exclusivamente, sí en gran manera, pero en ese caso resulta que debe producir todo y para todos porque en este país se lee poco, las tiradas son cortas y por tanto –al margen de lo caras que en consecuencia resultan las revistas– el beneficio considerado por el editor también lo es, con lo que el precio de la página dibujada sale a bastante poco, cantidad de la que el guionista, en el mejor de los casos, sacará el 30%.

El oficio de dibujar historietas no conlleva habitualmente el enriquecimiento y algunos grandes dibujantes que jamás antes habían hecho sus propios guiones probaron fortuna, algunos con el sincero deseo de autorrealizarse y otros con el afán de ahorrarse lo que para ellos era el chocolate del loro, es decir el guionista. Los resultados a la vista están, al lado de algunas grandes obras ha habido inmensos pasteles ilustrados con estupendos dibujos y aupados increíblemente por editores supuestamente profesionales. Si estábamos en el fuego de la mediocridad caímos en las brasas de la vaciedad más absoluta y hoy cualquier autor novel a imagen y semejanza de los consagrados puede prescindir no ya de la calidad del guión, sino del mismo, y si no basta con hojear cualquiera de las revistas que decoran nuestros quioscos.

Si a todo esto añadimos que, pese a haber entrado ya el cómic en la universidad y en la televisión, es decir en la cultura oficial, muchos de

los jóvenes y no tan jóvenes narradores de cuentos, novelas y escritores en general siguen considerando al cómic como un género menor, cuando no "digno de estudio", con lo que significa de alejamiento, coincidiremos quizá en que el panorama de la calidad en cuanto a los contenidos hoy por hoy sigue distante de ser satisfactoria.

En definitiva este comentario no pretende ser sino una aproximación a posteriores estudios y a la responsabilidad que nos concierne a todos, al gran público y a su obligación y derecho a la exigencia, a los críticos y a los editores, a los que parece importarles poco mientras se vaya tirando sin pensar que aquí nadie ha jurado fidelidad eterna a sus productos y a los profesionales por razones de honestidad, pero eso ya es otro discurso.




Max: "En la boca del lobo" en *El Víbora* núm. 24.

# GUIONES Y GUIONISTAS

por Felipe HERNANDEZ CAVA

"Un guionista es un escritor
pero no es un escritor"
*Miguel Angel Nieto*

Antes de adentrarme en el tema, me gustaría partir de la constatación de un fenómeno ciertamente preocupante: la casi ausencia de teorización con que los profesionales de la historieta nos hemos enfrentado a nuestro trabajo.

Y si esto me resulta paradójico es porque, mientras en otros medios los creadores nunca han abandonado esta tarea, en la historieta sí que se ha delegado todo en manos de una crítica que, en parte por la escasez de soportes para desarrollar independientemente su tarea, aparece demasiado vinculada a los editores y, por tanto, teñida de un barniz de sospechosa dependencia.

La explicación a esta voluntaria marginación supongo que reside, en primer lugar, en los complejos del dibujante y del guionista españoles, que han tenido que realizar su principal aprendizaje a través de una ardua tarea en la que la intuición personal y la imitación de los recursos de otros profesionales han sido las principales pautas a seguir. Y, en segundo lugar, en el temor que ha podido suscitar la irrupción de una terminología lingüística aparentemente críptica que, salvo excepciones, ha sido utilizada por algunos sectores críticos con la única finalidad de asegurarse un puesto de sacerdocio en un rito que pretenden de difícil comprensión y acceso.

Por más que, a la hora de definir la especificidad del medio historieta, se hable de él como de un lenguaje verbo-icónico es fácil comprobar que lectores y estudiosos siguen prestando mayor atención a las cuestiones de representación gráfica que a los aspectos derivados del texto que, como veremos, no terminan en la mera elaboración de unos diálogos.

## UN POCO DE HISTORIA

Bastante minusvalorada su función en principio, los primeros balbuceos de la historieta aparecían caracterizados por unos profusos textos que constataban la poca confianza en la capacidad transmisora de la imagen. Sus anónimos guionistas solían ser profesionales de otras actividades que no acababan de comprender el lastre literaturizante que estaban arrojando sobre este medio y que encontraban en este trabajo un plus, aunque fuese raquítico, que añadir a sus ingresos mensuales.

El valor de su trabajo quedaba en entredicho con sólo aplicar una fórmula clásica: aquella que consiste en tapar en el guión la parte descriptiva y leer únicamente los diálogos. Si, a través de dicha lectura, el argumento es fácilmente comprensible, entonces estamos ante un mal guión.

Lo que, paulatinamente, no tardaron en comprender los guionistas —en muchos casos, también dibujantes de su propio trabajo— de lo que podríamos definir como historieta cómica, se convirtió, sin embargo, en un proceso más lento en el marco del tebeo realista. Valga el ejemplo de la madurez narrativa del viejo "Krazy Kat" o, en nuestro caso, de figuras más recientes como Vázquez, Figueras o Coll, frente a los que pocas obras de la llamada historieta seria resisten una comparación a fondo.

Teniendo un pariente tan próximo como el cine, daba la sensación de que sobre los guionistas seguía pesando más la herencia literaria, lo que posiblemente ha dado lugar al divulgado tópico de que en cada escritor de tebeos duerme un escritor frustrado de novelas.

El Cubri: "Cadáveres de permiso", en *Rambla*.

Hay, sin embargo, un momento que en Estados Unidos yo cifraría en torno a los años cuarenta y en España algo más tardiamente, en que el guionista realista intuye unas reglas de oro que, aunque tuvieran bastante de corsé, suponen un pequeño despegue hacia la madurez.

Víctor Mora, en ese sentido, sería nuestro gran clásico y sus historias empiezan por estar planeadas con una concepción del ritmo acorde con la temática propuesta. El hecho de que la demanda más creciente se vuelque hacia el género de aventuras llegará a crear, a modo de espejismo, la sensación de que ese ritmo, se trate del argumento de que se trate, ha de ser siempre rápido y pletórico de acción.

"Grosso modo", el esquema es el siguiente:

a) se evitan las escenas consideradas superfluas, que acaban siendo las que necesitarían de una dramatización más reposada.

b) no suele haber más reiteración que la derivada de reproducir este esquema a lo largo de una serie, eludiendo así, en el mismo episodio, situaciones con puntos de afinidad.

c) cada secuencia es de interés creciente a la anterior.

d) cada secuencia tiende a acercar, y a veces vertiginosamente, el desenlace.

y e) siempre debe haber un momento cumbre en el que confluye la tensión que se ha ido generando y su presentación debe coincidir con el final del episodio, aceptándose como mucho una pequeña coletilla concluyente.

Suelen ser las únicas disonancias en el esquema, la utilización de algunos diálogos excesivamente recargados todavía y la presencia de apoyos en el texto que sólo vienen a reiterar lo que la imagen está aportando.

El siguiente paso tiene dos apoyos evidentes: de una parte, la aparición de una nueva generación de guionistas que, siempre dentro de los márgenes del esquema imperante, acaban por liberarlo de las ataduras que padecía —en el caso español, podríamos citar a Andreu Martín— y, de otro, la noción de historieta de autor con todas sus servidumbres y grandezas.

Un síntoma palpable de la iniciativa de los primeros suele ser la progresiva desaparición del texto de apoyo: en la mayoría de los casos, como ya he dicho, mero vestigio de la evolución del medio.

El Cubri: "Cadáveres de permiso", en *Rambla*.

En cuanto a los segundos, se advierten diversas opciones:

a) algunos alcanzan una perfecta conjunción entre las propuestas literaria y gráfica, al tiempo que se convierten en únicos responsables de su obra al fundir las figuras del dibujante y del guionista –valga la mención de Hugo Pratt o, en España, de Carlos Giménez–.

b) otros, en cambio, al asumir ambos papeles, acusan un retroceso de las posibilidades narrativas, y vuelven a caer en los peligrosos brazos de lo literario, entendido ahora no tanto como reiteración de unas imágenes sino como complemento a éstas más o menos poetizante.

c) y otros alcanzan a desarrollar hasta límites insospechados los recursos de la narrativa gráfica, sin que se produzca esa necesaria conjunción entre continente y contenido -es, a mi entender, el caso de Víctor de la Fuente -.

Con el panorama convulsionado por este tanteo de alternativas, se afirma, más o menos por esas fechas, la noción de equipo: un dibujante y un guionista, con una fuerte especialización cada uno en su área, que aúnan sus presupuestos hasta trabajar casi con un nivel de integración similar al de los autores individuales que asumen ambas disciplinas. Son, por citar algunos nombres, los casos de Ventura y Nieto, Andreu Martín y Mariel, El Cubri o, un poco más recientemente, los hermanos Bigart.

En un debate prácticamente silencioso, muchas de las convenciones al uso son puestas en entredicho por la propia práctica de unos y otros profesionales. La historieta empieza a perder algunos de los matices de simplificación que la caracterizan, y a los que pareciera fatalmente abocada, y su capacidad de representar la realidad es sometida a crítica desde algunas posiciones que tienen un fuerte componente ideológico.

Tal estado de la situación acaba por desembocar en un momento, el actual, donde por reflejo del ánimo de otras manifestaciones artísticas, impera el eclecticismo y en el que asistimos a la convivencia de las posiciones antes enunciadas, aún supervivientes, con otras que podrían ser –aún a riesgo de caricaturizarlas– las siguientes:

a) un nuevo intento de relanzamiento de una historieta arcaica y convencional, donde dibujantes y guionistas parecen ser ajenos a las convulsiones de los últimos años, de las que sólo parece haberles quedado una pequeña noción de los peligros literaturizantes.

b) un tebeo de autor que, por equívoco reflejo de las propuestas de los Humanoides Asociados, confunde la alternativa de una historieta

abierta a diversas lecturas con el esfuerzo gráfico al servicio del más absoluto de los vacíos.

y c) la aparición de una nueva tendencia de profesionales que, acusando los avances en el dibujo, añoran los guiones de la época clásica y los asumen en sus aspectos más superficiales y esquemáticos en un intento por recuperar la capacidad lúdica y de entretenimiento que la historieta ha perdido como pago casi imprescindible de su desarrollo.

## ALGUNAS RECETAS PARA HACER GUIONES

Algunas veces me he visto en la tesitura de tener que responderle a alguién cómo se hace un guión, y lo cierto es que me ha costado bastante salir airoso con la respuesta, porque entiendo que la complejidad de

El Cubri: "Cadáveres de permiso", en *Rambla*.

describirlo escapa a los simplificadores conceptos de los manuales, pocos, que hay para orientar al respecto.

Dudo mucho, eso sí, cuando leo anuncios de escuelas especializadas, porque no creo que todo se reduzca a conocer la diferencia entre un plano medio y un primer plano y a saber que, sobre el papel, las descripciones para el dibujante deben hacerse en una columna a la izquierda y los diálogos en otra columna a la derecha.

Si me apuran, yo diría que el mejor aprendizaje resulta del estudio y la reflexión de otros trabajos, y no sólo en los concernientes a este medio.

Del por qué el director de cine Delmer Daves apoya con un movimiento de grúa la retirada de un personaje, del por qué el guionista de tebeos Berardi crea un instante de silencio entre una pregunta y una respuesta, o Carlos Giménez recurre a un primer plano para interiorizar el discurso de su protagonista, o el novelista Juan Marsé omite una determinada situación en lo que sería el desarrollo lógico y evolutivo de la misma ...de todo ello, de todo ese cúmulo de apreciaciones nacen, sin duda, unas primeras impresiones sobre cómo se debe narrar una historia. De todo eso, digo, y de la conciencia de que trabajamos en un medio que, por la preponderancia de la imagen como valor de uso y valor de cambio, debe operar con la síntesis en lo que concierne a la escritura.

Un primer problema surge cuando se plantea la colaboración con el dibujante, porque, salvo en los casos de auténticos equipos, la suspicacia o desconfianza del guionista puede llegar a querer amarrarlo de una manera férrea, marcándole incluso la planificación concreta de cada viñeta, contra lo que el dibujante, según su categoría, bien puede revolverse haciendo y deshaciendo aún a riesgo de perturbar el ritmo de la historia, a veces por mera y justa capacidad de autoafirmación, a veces por simple defensa contra las dificultades que determinada representación le supone.

Demos por hecho, no obstante y para avanzar, que la relación es óptima y tenemos una primera disyuntiva: historieta larga o historieta corta.

Parece mentira que, a estas alturas, algunos profesionales sigan sin comprender que ambas opciones no implican un mismo planteamiento con una diferencia de longitud, confusión de resultas de la cual tenemos

que seguir soportando el que se cuenten historias en cuatro o seis páginas con las mismas convenciones de una historia a desarrollar en mayor distancia, sino que, por principio, hay que moverse en coordenadas de espacio y tiempo bien diferentes. Y entiendo, en este sentido, que una historieta corta debe poseer suficientes sugerencias y sobrentendidos para funcionar como una obra más abierta que su hermana mayor, so pena de acrecentar las connotaciones de simplificación a las que, como dije en otro momento, este medio parece tan predestinado.

Dilucidado este asunto, se trata, es obvio, de concebir la historia y los personajes que van a interpretarla. La ventaja de que de lo que se trate sea de concebir una serie con personajes fijos estribará, más allá de que sus características se puedan perfilar mejor, en que está comprobado que, llegado un momento, el interés del lector no premiará las acciones en que se desenvuelvan estos personajes, sino que, por el hecho de ser ellos los que las protagonizan, cualquier acción que acometan devendrá interesante.

A dicho o dichos personajes es fundamental que el guionista llegue a conocerlos bien, que los sienta vivos hasta el punto de concebir cómo se desenvolverían en cada una de las situaciones en que pudieran verse envueltos, cómo pedirían una cerveza o cómo harían el amor, y, sobre todo, cómo hablarían hasta el punto de que los diálogos de uno no pudieran ser intercambiables con los de otro. No puedo evitar aquí recomendar la película "Reencuentro" de Lawrence Kasdan como uno de los más lúcidos ejercicios de este tipo.

El Cubri: "Cadáveres de permiso", en *Rambla*.

Poseemos ya una idea bastante concreta del argumento y tenemos perfilados los personajes, cuando hay que acometer uno de los instantes más delicados de un guión: el arranque.

No quisiera caer en la convención que las grandes productoras cinematográficas barajan, consistente en pensar que los tres primeros minutos de una película son los decisivos para su éxito, pero siempre me ha parecido que este arranque tenía mucho en común con la obertura de una composición musical.

De sobra sabemos que entre las limitaciones de este medio está la ausencia de música –otras son, en cambio, sus grandezas–, pero el "tempo" de una historieta puede crear lo que yo llamaría una melodía silenciosa si se trabaja como una partitura. "La música", decía mi admirado King Vidor, "es una ciencia exacta, y cuando aplicamos sus ritmos a la realización de un film, obtenemos los mismos efectos visuales que se consiguen con los compases en la audición de una partitura". A título de ejemplo, basta con ver la secuencia de su película "El pan nuestro de cada día", en que los cooperativistas proceden a ir abriendo las compuertas de los canales a través de los que el agua llegará al valle, para comprender qué quería decir con la frase apuntada.

Una historieta, en efecto, puede ser estructurada con arreglo al esquema de un concierto, en el que a un arranque en "allegro", con una presencia evidente ya del tema central, siga un "andante" –un tempo ideal por sí solo, como el "adagio", para trabajar las historias cortas– al que cerremos con un nuevo "allegro" en el que, a modo de rondó, recuperemos la primacía del tema principal sobre aquellos otros temas que se han ido gestando en el devenir del tiempo y del espacio. Y, sin duda, aunque no resulte evidente, el lector podrá llegar a percibir ese tránsito.

Cuestión no menos importante es la de los diálogos que también, con arreglo al género, requieren un tratamiento particularizado para cada caso.

Da la sensación, leyendo la mayoría de las historietas que hay en el mercado, de que existe la creencia generalizada de que el lector paga por leer –entiéndase aquí leer textos– y puede sentirse defraudado, en su ánimo de fagocitar lo más deprisa posible, con una historia en la que el dominio de la imagen sea aplastante. De lo contrario, cuesta

explicarse el por qué de la existencia de farragosos textos en los que los personajes hablan más que el malo tópico de las tópicas películas en ese instante, antes de creer que va a despedazar al héroe, en que acostumbra a disertar sobre sus intenciones.

Existe, podríamos concluir a este respecto, un miedo generalizado al silencio, cuando, como decía Aldous Huxley, "desde la pura sensación hasta la intuición de la belleza, del placer y el dolor, al amor y al éxtasis místico y la muerte, todas las cosas que son fundamentales, todas aquellas que al espíritu humano son más profundamente significativas, sólo pueden ser experimentadas, nunca expresadas. El resto es siempre y dondequiera silencio". Y la renuncia o el temor a emplear

El Cubri: "Cadáveres de permiso", en *Rambla*.

esos silencios acaban la mayoría de las veces por desembocar en las pantanosas aguas de la retórica, muy especialmente en las escenas que se pretenden amorosas.

Apuntados estos detalles, otro tema a no descuidar es el tener presente la unidad espacio-temporal que alberga cada viñeta y el tipo de unidad superior que crea cada página, rota esta última por esos segundos preciosos en los que el lector hace una pausa para empezar la lectura de una nueva plana, segundos que, bien utilizados, pueden jugar a favor del "tempo" dramático.

Mas, pero encima de todo, siguen pesando los cánones de la narrativa tradicional, y el guionista ha acabado generalmente por desestimar, como ya apunté en su momento, aquellas escenas que considera poco significativas o que requieren un ritmo ralentizado, y cuya reivindicación sigue siendo, aún hoy, el caballo de batalla para algunos profesionales. Son esos momentos en los que aparentemente no sucede nada, pero de cuya acumulación puede resultar no sólo un nuevo significado para el conjunto de la obra sino incluso una toma de postura a través de la que someter a crítica algunas de las convenciones aceptadas. Son, en buena parte y en palabras de mi amigo Rubén, esas escenas que transcurren, en un tebeo convencional, en esa pequeña franja blanca que separa una viñeta de otra. Y un valor de la historieta, como para Velázquez la pintura o para Godard el cine, puede estribar en trabajar sobre eso que hay entre las cosas, entre las personas, más, quizá, que sobre las cosas o sobre las personas en sí.

## PEQUEÑA CONCLUSION

Volveré como en un rondó sobre el tema principal para hacer hincapié en la necesidad de reflexionar que nos demanda nuestro papel de emisores en un medio de comunicación, de cuya lastimosa situación –lastimosa, sí, pese a tantas convenciones y jornadas– somos responsables en buena parte. Estamos forjando un público bastante adocenado, mero engullidor de nuestros trabajos, al que, para mayor "inri", la era de la imagen que estamos viviendo empuja a consumir productos

como los tebeos sin instarles a complementar esa lectura con la de medios como la literatura. Y nos estamos moviendo, indiscriminadamente, en unas posturas de avance y retroceso que hacen pensar que nosotros mismos hemos sido unos malos lectores de tebeos. Porque cuesta entender que, después de haber visto con detenimiento cómo Hergé resolvía una secuencia, o la inteligencia con que Miguel Angel Nieto solucionaba la transición de un momento a otro, o Coll o Sappo hacían del encuadre fijo una lección de estilo, o Víctor de la Fuente desplazaba el eje del punto de vista en una perfecta cadencia espacio-temporal... Cuesta creer sí, después de todo esto, que sigamos tan cerca del principio.

El Cubri: "Cadáveres de permiso", en *Rambla*.

# LOS TEBEOS EN ESPAÑA DURANTE LOS AÑOS 60

por Joan NAVARRO

La década de los sesenta es una encrucijada de acontecimientos y transformaciones importantes para el tebeo español que a su modo se integra en los grandes cambios que la historieta mundial vivió esa misma década.

A grandes rasgos, se producen en España acontecimientos similares a los europeos, tales como la aparición de los primeros libros teóricos sobre historietas, los primeros fanzines especializados y grupos de estudio y las primeras obras de autor, con un notable grado de concienciación creativa y comunicativa.

A la vez que marca la caída del tebeo popular, especialmente con la desaparición del cuaderno semanal de aventuras, del que los dos máximos exponentes son los casos de "El Guerrero del Antifaz", cuya colección finaliza en el número 668 (1966) y "El Capitán Trueno", en el 618 (1968).

De cualquier modo hay que tener en cuenta que la crónica de los años 60 en el contexto de la historia de la historieta española, suele estar marcada por estos acontecimientos producidos en los cuatro últimos años de la década, por lo que resultaría incompleta una revisión de los años 60 realizada únicamente desde esta perspectiva.

Durante la primera mitad de la década, siguen existiendo en el mercado numerosas colecciones de cuadernillos de aventuras y aparecen varias decenas de nuevas colecciones, la mayoría de ellas de corta existencia (salvo algunas excepciones como "El Cosaco Verde" (1960, 144 números) o "Tamar" (1961, 186 números)) y casi todas editadas por Bruguera y Toray en Barcelona, o por Maga y Valenciana en Valencia. Pero el cuadernillo ya no es el producto dominante y las editoriales al darse cuenta de ello ensayan dos nuevas fórmulas: la revista y la "novela gráfica". La primera de ellas, es prácticamente monopolizada por Bruguera, de principio a fin de la década. Ya en 1960 lanzó "El

Capitán Trueno Extra", colección que alcanzaría los 427 números, en formato vertical y que junto a las aventuras del héroe que daba título a la revista publicaría otras series, como "El Jabato", "Víctor el héroe del Espacio" o "La Familia Trapisonda". El mismo año apareció con efímera existencia "El Campeón de las Historietas" y la nueva etapa editada por Bruguera y la revista de humor "Tío Vivo" que junto a "Pulgarcito" y "D.D.T." consolidaba la expansión de la escuela de humor Bruguera.

EL COSACO VERDE
¡LOS BANDIDOS KURDOS!
AQUELLA MAÑANA DE INVIERNO DE 18... CIERTO JINETE LLEGÓ A LO ALTO DE UN PROMONTORIO ROCOSO...
¡QUÉ ENORME EXTENSIÓN DE ESTEPA SE DIVISA DESDE AQUÍ!
LA SUBIDA ES DURA, PERO VALE LA PENA... Y HABLANDO DE SUBIDAS... ¡MIS AMIGOS SE HAN QUEDADO MUY ATRÁS!
VOLVIÉNDOSE HACIA LA LADERA POR LA QUE HA LLEGADO HASTA ALLÍ, EL JOVEN
¡VAMOS, KARAKÁN! ¡VAMOS, SING-LI! ¡UN ESFUERZO MÁS!
¡PARANKA TIMKANG!
¡COMO DE COSTUMBRE, NO SE TE ENTIENDE, KALAKÁN... PERO YO COMPRENDO TU IDEA!
AQUELLAS PALABRAS NO PARECEN ANIMAR MUCHO A LOS OTROS DOS JINETES...
¡UN ESFUERZO MÁS! EL COSACO VERDE HABLA CON LOCO OPTIMISMO DE LA JUVENTUD... ¡MI YAK ESTÁ AGOTADO Y EL CABALLO DE KALAKÁN NO PODRÁ SEGUIR!
COMO UN ECO A LO DICHO POR EL CHINO, EL GIGANTESCO JINETE DESMONTA...
¿QUÉ VAS A HACER, KALAKÁN?
¡SI CABALLO NO LLEVARÁ A KARAKÁN A LA CIMA, KARAKÁN LLEVARÁ CABALLO!
DEPÓSITO LEGAL B.

Es en los años 60 cuando alcanzan su apogeo las revistas semanales Bruguera, pues a las citadas de humor, hay que añadir la femenina "Sissi", las que se dirigen a un público más infantil, "Tele Color" (1962) y "Din Dan" (1965), y las que tratan de mantener el público del cuaderno de aventuras: "El Capitán Trueno Extra" y "El Jabato Extra" (1962).

En ellas se crean los últimos grandes éxitos de la historieta de humor Bruguera que cuenta ya como primera figura con **Ibáñez**, del que aparecen "El Botones Sacarino" (D.D.T., 1963), "Rompetechos" (Tío Vivo, 1964) y "Pepe Gotera y Otilio" (Tío Vivo, 1966). **Vázquez** crea "Angelito" (Tío Vivo, 1964) y "Anacleto" (Pulgarcito, 1967). **Peñarroya** a "Pepe el Hincha" (Tío Vivo, 1962). **Cifré** a "Cepillo Chivatez" (D.D.T., 1964) y "Don Tele" (Tío Vivo, 1960). Y **Alfonso Figueras** a "Aspirino y Colodión" (D.D.T., 1967) y "Topolino" (Bravo, 1968).

En 1968 se produce una renovación de las revistas "Din Dan" y "D.D.T." con nueva época y nueva numeración, coincidiendo con la aparición de la nueva revista de aventuras "Bravo", entrando en todas ellas las series de más éxito procedentes de la revista francesa "Pilote". Así "Astérix" se publica por entregas en "D.D.T.", "Teniente Blueberry", "Michel Tanguy" y "Aquiles Talón" en "Bravo" y "El Demonio del Caribe" y "Aquiles Talón" en "Din Dan".

La fórmula de "Bravo" no cuaja, debido probablemente a los cambios introducidos a partir del número 28, en el que comienzan a publicarse las series francesas en bicolor y la revista desaparece en su número 46 para dejar paso a "Gran Pulgarcito" (1969), a un mayor formato, donde junto a las series de Pilote se introduce como serie fuerte "Mortadelo y Filemón" en estructura de álbum francés de 44 páginas en color. De nuevo fracasa este intento al introducir como serie estrella de "Gran Pulgarcito" las historietas basadas en la serie televisiva de Félix Rodríguez de la Fuente y tras cancelar la publicación en su número 84, el siguiente paso será el lanzamiento de la revista "Mortadelo" ya en 1970.

Junto a las revistas Bruguera seguirían apareciendo durante toda la década títulos ya tradicionales como el "T.B.O.", "Jaimito" y "Pumby".

La segunda novedad de los años 60 es la implantación popular del formato de novela gráfica de bolsillo, formato que comenzó a introducirse a finales de los años 50, especialmente con la colección "Héroes

Modernos" (Dólar), con toda la gama de personajes de la King Features Syndicate.

Es editorial Toray quien a principios de los años 60 tiene mayor implantación en el mercado al unir al género bélico "Hazañas Bélicas" (1961) y "Relatos de Guerra", otros títulos como "Brigada Secreta" (1962), "Espionaje", "Hurón", "Sioux" y "Robot 76" (1967), todas ellas realizadas por autores españoles.

En 1965, aparece ediciones Vértice con la primera avalancha de colecciones extranjeras, en este caso británicas, entre las que lanzaría títulos como "Zarpa de Acero" (de **Jesús Blasco**), "Galaxia" (con varios números obra de autores españoles', "Mytek", "Kelly, ojo mágico", "Spiderman" o "Selecciones Vértice".

En 1969, la misma editorial publicaría por primera vez en España a los super-héroes Marvel americanos, en unos horrendos volúmenes a medio camino entre la novela gráfica y el libro, con portadas en cartón blando, en los que para adaptar las obras originales al formato español se mutiló y retocó de tal forma los dibujos, además de publicarse sin colores, que cualquier parecido con los originales era pura coincidencia, a pesar de lo cual el invento gozó de una notable popularidad entre los lectores españoles, por la renovación temática que aportaban personajes como "Los 4 Fantásticos", "Spiderman", "Conan", "Thor", "Dan Defensor", etc.

En el formato de novela gráfica aparecería también por primera vez en España "Delta 99", publicación en la que se incluía la serie que le daba título, obra en su origen de **Víctor Mora** y **Carlos Giménez**, junto con "5 x Infinito" de **Esteban Maroto**, editados por Ibero Mundial de Ediciones en 1968.

Al éxito que de forma espontánea alcanzaron las "novelas gráficas" entre el público español, habría que añadirle el hecho de que en sus portadas se incluyera el pie "sólo para adultos", lo que al diferenciarlas de las publicaciones infantiles-juveniles fue definitivo a partir de 1962, con la creación de la Comisión de Información de publicaciones infantiles y juveniles, cuando la censura actuó de forma brutal y sistemática sobre los cuadernos de aventuras, eliminando de ellos cualquier asomo de violencia.

En este sentido el vuelco dado en las grandes colecciones como "El

Capitán Trueno", "El Guerrero del Antifaz" o "El Jabato" fue total, llevando la acción a límites grotescos. Incluso obligó a retocar totalmente las reediciones, así en los álbumes gigantes que reeditaban las aventuras de "El Capitán Trueno" y "El Jabato" (en 1964) se eliminaron todas las acciones violentas, toda clase de armas, golpes o monstruos, llegándose a eliminar aventuras enteras que se habían publicado a finales de los años 50 pero que en los 60 eran consideradas perniciosas para los niños españoles...

Además de cuadernos, revistas y "novelas gráficas", en los años 60 se consolida el álbum principalmente a través de la colección de "Tintin" editada por Juventud en castellano y catalán. A mediados de la década, editorial Molino intentó el lanzamiento del álbum de tapa blanda con "Astérix" (3 títulos), "Miguel Tanguy" (2 títulos) y "Jerry Spring" (3 títulos). En 1963 Toray publica "Lucky Luke" del que llegaría a editar ocho álbumes. En 1968 Bruguera comienza la publicación de álbumes Dargaud ("Astérix", "Aquiles Talón", "Michel Tanguy" y "Blueberry"). En 1969 es Oikos Tau quien comienza a publicar los álbumes de "Alix". Y desde 1964 la editorial catalana Anxaneta publica en catalán diversas colecciones de personajes franco-belgas dados a conocer a través de la revista "Cavall Fort". Revista que creó junto con el "Tintin" de **Hergé** una gran aceptación de las historietas franco-belgas entre el público catalano-parlante, lo que explica el éxito de los álbumes de Jaimes Libros, con personajes como "Espirú", "Transpontí" o "Espagueti", editados también en castellano.

Otro factor a tener en cuenta para tener una visión más completa del panorama del kiosco español en los 60 es la presencia constante de las publicaciones de la editorial mexicana Novaro que llegó a contar hasta con 36 colecciones distribuidas, todas en el formato revista a color y al precio de 5 ptas., con títulos como "Supermán", "Batman", "Vidas Ejemplares", "La Pequeña Lulú", "Domingos Alegres", etc.

Finalmente y a finales de la década, junto con la citada aparición de "Bravo" y "Gran Pulgarcito", se producen las apariciones de tres nuevas revistas infantiles-juveniles de notable interés, por cuanto de algún modo representan el intento de renovación estética del sector: "Tintin", "Gaceta Junior" y "Strong".

"Tintin" aparece a finales de 1967, siguiendo el modelo de revista belga y basándose en el material de dicha publicación. "Tintin" desapa-

ASPIRINO y COLODION
¿QUE TRASTO TRAE POR ALLI ASPIRINO?
TE PRESENTO A MI NUEVO ROBOT ROBUSTIANO, UNA VERDADERA COMPUTADORA ANDANTE.
¡VAYA CACHARRO.
ES MUCHO MAS PERFECTA QUE LA COMPUTADORA DE "2001, UNA ODISEA EN EL ESPACIO" PUEDES PREGUNTARLE CUALQUIER COSA Y TE RESPONDERA CON EXACTITUD.
¿PODRIA PREGUNTARLE SI LLOVERA EL PROXIMO DOMINGO?
¡HOMBRE, PARA ESO NO HACE FALTA NINGUNA COMPUTADORA! ¡CLARO QUE LLOVERA EL DOMINGO
¡AHORA VAS A VER! ¡ROBUSTIANO, RESPONDE! ¿DOS POR DOS?
¡CUATRO!
¿LO VES?
¡ROBUSTIANO! ¿QUE HARIAS EN CASO DE UN ATAQUE DE LUMBAGO?
PONDRIA UNA CATAPLASMA
¡ES UNA ENCICLOPEDIA CON OJOS!
TE DEJO CON ROBUSTIANO PARA QUE EXPERIMENTES CON EL
BIEN.
VOY A INVENTAR UNA PALABRA, A VER QUE RESPONDE
¡JO, JO, JO! LO DEJE PATIDIFUSO. LE OBSTRUI LOS CIRCUITOS. ¡QUE ROBOT MAS TONTAINA...!
ALARGAR LA MANO.
¿PENSARA QUE LA PALABREJA ERA UNA LOMOSNA? ¡JA, JA!
¡PALMETAZO!
¡AY!
PARECE LA VOZ DE ROBUSTIANO. ¿QUE LE HABRA PREGUNTADO ESE PEDAZO DE ALCORNOQUE?
¡CIEN VECES!
¡BUÑUELOS!

recería en su número 64, fusionándose con "Gaceta Junior".

En cuanto a "Gaceta Junior" y "Strong", ambas son dos publicaciones editadas por empresas consolidadas en el mundo editorial, Unisa (perteneciente al grupo Godó) y editorial Argos. "Gaceta Junior" (1968) pasó por dos etapas, una primera basada en material extranjero de procedencia francesa e italiana, y otra más interesante, en la que se daría entrada a diversos autores y series españoles, bajo la dirección de **Antonio Martín**, entre las que sobresalió "Dani Futuro" creado por **Víctor Mora** y **Carlos Giménez.** La revista desaparecería en abril de 1970 sin haberse podido consolidar.

"Strong" (1969) se nutrió fundamentalmente de material de Dupuis tipo "Lucky Luke" o "Los Pitufos" y tuvo también una corta existencia, desapareciendo en 1971.

A todo lo anterior habría que añadirle la efervescencia vivida en el plano teórico con la aparición de múltiples textos sobre la historieta. **Luis Gasca** y **Antonio Martín,** fueron los principales impulsores a través de sus escritos y fanzines. Gasca en 1966 publicaba el libro "Tebeo y cultura de masas" (Prensa Española), en 1967 editaba el fanzine "Cuto" y en 1969 los libros "Los Héroes de Papel" (Ed. Táber) y "Los Cómics en España" (Lumen, Barcelona). **Antonio Martín** publicó en Revista de Educación (números 194 a 197) los todavía hoy imprescindibles "Apuntes para una historia de los tebeos" (1967-68) y en 1968 editaba junto con **Antonio Lara** el fanzine "Bang!".

A estas iniciativas hay que añadir el libro de **Terenci Moix** "Los Comics arte para el consumo y formas pop" (1968, Llibres de Sinera, Barcelona).

Todo ello coincide con la aparición de las primeras obras de autores como **Enric Sió, Carlos Giménez** y **Esteban Maroto** que deciden apartarse de la producción de agencia para el extranjero, para crear sus propias obras. De ellos el autor más vanguardista es **Enric Sió** que hasta la fecha había estado publicando historias románticas para Inglaterra y que a finales de los 60 crea las series "Lavinia, 2.016" aparecida en "Oriflama", "Nus" y "Sorang" aparecidas en los fascículos "Véctor-1" y "Véctor-2".

Aunque al autor que tuvo una mayor resonancia internacional fue **Esteban Maroto** a través de su serie "5 x Infinito" que se llegaría a publicar en 20 países.

El Capitán Trueno
EN EL ABISMO
GUION: VICTOR ALCAZAR
DIBUJOS: FUENTES MAN
EPISODIO Nº 1
¡ESTA VEZ SI QUE CRISPIN ESTABA EN UN APURO!
PERO... ¿QUE LE HABRE HECHO YO?
MOMENTOS ANTES, EN EL LINDERO DE LA JUNGLA, CRISPIN ESTABA RECOGIENDO MANZANAS SILVESTRES PARA POSTRE...
¡Y DE PRONTO...!
¡Y NO TIENE TRAZAS DE PARAR...! ¡UF! ¡NI SIQUIERA VEO DONDE PISO!
ENTRETANTO, NO LEJOS DE ALLI, EN LAS RUINAS DE UN VIEJO TEMPLO...
¡NO COMPRENDO POR QUE TARDA TANTO CRISPIN!
YA ME PARECIA A MI... ¡VOY A ESCUCHAR, CAPITAN! ¡EL SUELO RETUMBA!
¡YO TAMBIEN EMPIEZO A INQUIETARME, CAPITAN.

También a finales de los sesenta, se empieza a hablar de la aparición en Valencia de una escuela de "tebeos pop" agrupada en torno al proyecto de revista "Crak", y en la que destacaban los equipos "Crónica" y "Realidad".

Ya en el número 1 de "Bang!" es posible encontrar referencias a **Miguel Calatayud** y a **Javier Errando (Mariscal),** este último ejerciendo funciones del dibujante más joven y que en 1969 había creado su primer personaje, "Martorell", al que el autor definía como un tebeo "sicodélico, vanguardista, cinematográfico, histérico, muy irónico y auténticamente pop".

Es decir que a finales de los 60 no llegan las ediciones de vanguardia europeas a España, pero sí llegan los ecos. No hay que olvidar que es la década de Barbarella y las demás heroínas de **Eric Losfeld**, del nacimiento del comix underground, de "Corto Maltés", "Valentina" y de las revistas "Linus" y "Eureka".

Ecos que se recogen no sólo en los fanzines sino en secciones especializadas de las que destacan la de "Nueva Dimensión" y la sección incluida en "D.D.T." y realizada por **Jaume Perich** en 1968-69 entre los números 37 al 79, en la que como anécdota digamos que en su última aparición escribía en la sección "consultorio" **Juan Bosch** (alias **Micharmut)** alabando a **Alfonso Figueras**.

Por último hay que dejar constancia de que en 1969 tuvo lugar en Sitges la "1.ª Reunión nacional de dibujantes de historietas". Es decir que nos encontramos ante una década llena de novedades y cambios, a la vez que se consuma la crisis del tebeo popular infantil-juvenil de aventuras, a la que quizás no haya que buscar más explicaciones que la aparición del televisor en la mayoría de los hogares españoles.

A nivel de datos baste decir que mientras en 1959 existían 37 editoriales editando tebeos, con un total de 141 publicaciones, en 1968 se había reducido levemente el número de editoras a 32 pero el número de publicaciones había descendido a 59 (1).

A mediados de los años 60 la tirada total de tebeos editados al mes oscilaba entre los 5,5 millones de 1965 y los 5,4 de 1967. En este mismo periodo se nota ya el descenso de ventas de los cuadernos de aventuras, reflejado en las tiradas, "Capitán Trueno", (65.000), "Hazañas Bélicas", (32.000); mientras que las revistas gozaban por lo general

Nota 1. Datos extraídos de "Estudios de Información" núm. 19-20 (1971) editado por la Sección de Informes y Documentación. Secretaría General Técnica. Ministerio de Información y Turismo.
Artículo "Análisis del mercado actual de tebeos en España", de IGNACIO FONTES.

de mejor salud: "T.B.O." (150.000), "Pulgarcito" (80.000), "D.D.T." (80.000), "Din Dan" (84.000), "Can Can" (73.000), "Tío Vivo" (69.000), "Tele Color" (54.500) y "Sissi" (46.000).

TOPOLINO
¡AH, "FANTOMAS," "FANTOMAS" QUE FORMIDABLE FOLLETIN!
¡NO HAY NADA COMO LOS FOLLETINES DE OTROS TIEMPOS EN QUE LOS HEROES ERAN HEROES Y EL CHOCOLATE DURO! ACTUALMENTE EL CINE Y LA "TELE" RESUCITAN ESTAS AVENTURAS...
...Y YO NO VOY A SER MENOS. ¡HAY COSAS QUE VALE LA PENA VIVIRLAS!
VEAN, DESAPARECE TOPOLINO...
...Y HE AQUI A "FANTOMAS"... ¡EL INCOMPARABLE "FANTOMAS"!
EL HEROE DE LA INFANCIA DE NUESTROS ABUELOS. ¡YO NO TEMO AL INSPECTOR QUE LE PERSEGUIA PORQUE, DE EXISTIR, POR LO MENOS TENDRIA CIENTO VEINTICINCO AÑOS...
POR AHI VIENE ALGUIEN... ESE AFORTUNADO MORTAL PODRA REVIVIR POR UN MOMENTO EL ENCANTO DEL FOLLETIN AL NATURAL...
A USTED, HEROE DEL "DDT", LE HA TOCADO EN SUERTE ENFRENTARSE CON EL SIN PAR "FANTOMAS" FUERA DEL MARCO DEL LIBRO O DE LA PANTALLA DE CINE O TELEVISION...
¡ATIZA!
¡EL ANTIGUO FOLLETIN, HECHO REALIDAD POR ARTE DE BIRLIBIRLOQUE! ECHE UNA CARRERITA Y YO LE PERSEGUIRE... ¡SENTIRA LA EMOCION DE LAS VIEJAS PELICULAS DE EPISODIOS...!
CONFORME, PERO SI EL FOLLETIN ES VIEJO SEGURAMENTE ESTARA APOLILLADO. APROVECHARE PARA PROBAR MI NUEVO INSECTICIDA.
¡PARE ESA MAQUINA, QUE ME ESTA AHOGANDO! ¿ME TOMO POR UNA MOSCA? ¡AG, AG, AG...!
PARECEN LAS ROPAS DE TOPOLINO. ALGO DEBE HABERLE SUCEDIDO...
¡DEME ESAS ROPAS, RAPIDO...!
¡RAYOS!
¡SI ESTE NO ES "FANTOMAS," ES QUE TENGO QUE VISITAR AL OCULISTA...!
¡SOY YO, FLORIPONDIO, SOY YO!
¡LE DIGO QUE ES VERDAD! ¡CON ESTO DE LOS TRASPLANTES, HAY QUE CREERLO TODO! ¡EL VIEJO "FANTOMAS" REDIVIVO!
¿NO SE LO DIJE?
¡VAMOS, QUE NO SE NOS ESCAPE!

# ACERCAMIENTO A LA HISTORIETA FRANCESA DE LOS AÑOS 60. TRAYECTORIAS FEMENINAS

por Mercedes FERNANDEZ MENENDEZ*

Comenzaremos recorriendo algún lugar común que trataremos de ilustrar con aspectos y ejemplos concretos para hacerlo más inteligible; este marco introductorio servirá de ambientación de la segunda parte, en la que aprovecharemos para ver de manera particular la trayectoria de unas heroínas que representan, por razones muy diversas, uno de los jalones importantes de la historieta en esta década.

Los historiadores del género se ponen de acuerdo para decir que los años 60 significan en la historieta francesa el abandono de los presupuestos conservadores franco-belgas sin detenerse demasiado en dar contenido a esta reflexión.

Si lo belga es tomado como punto de referencia es porque desde los años 30 en Bélgica es donde se prepara el terreno de lo que después de la II Guerra Mundial se dio en llamar la edad de oro de la historieta franco-belga, que abarca de 1945 a 1965 (1). En este período, a grandes líneas, no quisiéramos pecar de inexactitud si decimos que la imaginación de los lectores franceses de historietas se ve muy condicionada, sobre todo hasta poco antes de los 60, por un número relativamente reducido de semanarios. Nos referimos a *Spirou* (Journal de Spirou), *Le Journal de Tintin* y *Vaillant*. El primero, creado en 1938, aparecerá en el mercado francés en 1946. Este semanario, convertido en toda una institución, fue el primer responsable del origen de una cierta concepción franco-belga de la historieta que privilegiaba el humor, el movimiento, la acción, a la vez que daba paso a una vaga corriente paródica. Citemos algunas series a las que ha dado nacimiento, bien conocidas de todos, como *Lucky Luke* de Morris (1957), *Gaston Lagaffe* de Franquin (1957), *Les Schtroumpfs* de Peyo (1957), *Les belles histoires de l'oncle Paul*, entre otras muchas (2).

*Le Journal de Tintin* (versión belga 1946, Ed. Lombard y francesa 1948, Ed. Dargaud) (3) en el que impera el héroe de tipo realista, puro

* Facultad de Filosofía y Letras de León

y luchador por la causa justa, pone de relieve la preocupación de los autores por la psicología de los personajes y el detalle preciso. Tintin, el héroe que le da nombre, es conocido por sus "a prioris", típicos de los espíritus bien pensantes de la época (Tintin tiene las mismas referencias culturales que su público, América es la América de las películas policiales, el Congo está próximo al del cine de exploración de aquel entonces...) (4).

En tercer lugar citaremos a *Vaillant* (Francia, 1945), que más tarde será *Le Journal de Pif*. De factura muy clásica tanto en el género realista de aventuras como en el cómico, abundan en sus páginas juegos de palabras y humor de primer grado. No obstante *Pif* tiene el mérito de haber cogido a algunos artistas que luego despegarán en los años 60, llevando buena parte de la iniciativa de la renovación (así Gotlib, Mandrika o Forest). Se encuentran entre sus series de la época: *Placid et Muzo*, de Arnal y Nicolau, célebre pareja de animales complementarios (el oso y el zorro); *Pif le chien* también de Arnal (1952), *Yves le loup* de Bastard y Olivier (1948), *Ragnar le Viking* de Martin Sièvre (1954), *Arthur le fantôme* de Cézard (1953).

Habría que hacer un sitio a las historietas del *Coq Hardi* que tanto deben al impulso de Marijac. Proponían en los años cincuenta (nace en 1944) un tipo de humor muy respetable, sobre todo muy bien acogido por entonces, aunque los dibujos no estuvieran a la altura de las circunstancias (pensemos en *Les trois Mousquétaires du Maquis*, historieta anti-alemana que se publicaba durante la Ocupación).

Todos estos semanarios deben su prosperidad al hecho fundamental de ser los únicos de inspiración europea que reciben protección oficial, como consecuencia del gran recelo que suscita toda la producción americana prohibida en el período de la Ocupación; medida que se materializará en la promulgación de la ya lengendaria ley de julio del 49.

Y por estos senderos de humor y aventura bienpensantes llegamos a los umbrales de los años 60 con la aparición en el 59 del semanario *Pilote* y en el 60 de *Hara-Kiri*. Ambos marcan la evolución de la historieta por motivos diferentes que iremos viendo.

La importancia del semanario *Pilote* en esta década, si vamos de lo general a lo particular, radica a nuestro entender en dos hechos fundamentales. El primero sería la aportación fructífera de series de temá-

tica de honda raigambre francesa que transmiten unos contenidos que ya no beben en un humor aséptico o aventura lejana y ejemplar para niños, sino que (aunque aún "aventura" y "ejemplar" en muchos sentidos) se dirigen a un público vasto de jóvenes y también de adultos, que tienen en común presupuestos imaginarios, gracias al poder mágico e "igualatorio" de los esquemas educativos. De ahí las proporciones míticas de su onda de expansión, que acapara para sí todo lo que alcanza.

Un ejemplo vistoso y digno de comentario sería el fenómeno Astérix cuyas aventuras aparecen desde el primer número de *Pilote*. Este enano, protagonista de la epopeya "travestie" de Francia, que pretende ser un galo modelo de resistencia y patriotismo francés, a pesar de ser misógino y contrahecho, ejerce un poder de seducción sobre pequeños y mayores que a todas vistas no puede ser justificado única y exclusivamente por la cualidades técnicas ni por el ingenio de su humor. Habría todo un cúmulo de circunstancias que, incluyendo las narrativas, no podría olvidar en ningún caso las sociológicas y políticas (derrota en el 54 de Dien Bien Phu, en Vietnam; la degradación de la posición francesa en Argelia...) ni tampoco las culturales (la visión eufórica de la Historia transmitida por los manuales del bachillerato) (5); de la conjunción de todas ellas deriva el posible poder compensatorio de la hazaña paródica. Por otra parte como el género paródico tiene en Francia una larga tradición literaria y artística (no hay más que pensar en Rabelais, Scarron, Daumier, Doré) podemos pensar que Astérix puede ser un nuevo eslabón que se une a una cultura del humor que continúa la parodia de mitologías establecidas.

Un segundo estadio que marca una evolución en el semanario (no segundo en importancia sino porque sobreviene más tarde) lo detectaríamos colocándonos desde la óptica de los autores. *Pilote* lanzará a dibujantes y guionistas (Gotlib, 1965; Greg, 1963; Fred, 1966; Reiser, 1966; Bretécher, 1969...) que están muy lejos de conformismos ideológicos y ejercerán por ello un papel verdaderamente liberador.

Tomemos por caso el ejemplo de Gotlib, quien con extrema lucidez critica el universo que le rodea y dinamiza el suyo propio. Con la *Rubrique-à-brac*, gracias al tratamiento dado a los temas, logra efectos de metamorfosis casi como por arte de magia. Sabemos que elige a veces en parcelas de su imaginación un motivo popular o literario, bien cono-

cidas por todos: un cuento infantil, un proverbio, una fábula de La Fontaine que él y cualquier escolar se conocen de memoria. Haciendo variar un elemento icónico, lingüístico o argumental, logra un resultado final paralelo y "parasitario" que boicotea todo aspecto moralizador, liberando al lector del peso que la moraleja tenía en el discurso inicial.

Comentaremos un ejemplo: en el número 446 de *Pilote* tenemos la historia de *Fanchon la cruche*. La protagonista, Fanchon, es una joven campesina muy torpe, tal como indica el título de la historia ("cruche": cántaro, y en sentido figurado: persona torpe), que hiciere lo que hiciere, fuere donde fuere, siempre acaba cayéndose al agua (en una charca, en el cántaro que transporta, etc...). Hasta aquí todo parece encajar perfectamente ya que esta pueblerina por sus torpezas responde al apelativo que se le adjudica. Pero el hecho de ser salvada en el último momento por Nicolás, el leñador, que casualmente pasaba por aquellos parajes, permite al autor apuntar un final feliz que va a preparar la moraleja final, moraleja que por otra parte se convierte en una antimoraleja, en una pirueta verbal lograda gracias a un juego de palabras y a una lógica desplazada.

Y es que Gotlib asocia esta historia de *Fanchon la cruche* con la de la cruche (cántaro que de tanto ir al agua se rompe –se casse). Pero en lugar de utilizar "se casse" (rompe) incluye "se case", es decir: "se sitúa" (se casa en este contexto preciso) que es lo que hace Fanchon. Vemos que la máxima moralizadora queda escenificada de forma que evacúa cualquier sentido aleccionador. Sería algo así como si en castellano dijéramos: "Tanto va el cántaro a la fuente que al final se casca" y posteriormente sustituyéramos "casca" por "casa", haciéndonos coincidentes para distorsionar de este modo la semántica y la intención inicial.

Si nos referimos a Fred, su retórica es muy distinta. Vamos a tomar como ejemplo el Fred de *Le naufragé du "A"* (1968) época en que Fred trabaja en *Pilote* (6). Fred parece romper el umbral que separa la realidad del sueño, la vida cotidiana de la ficción; Philémon entra en un pozo y accede a través de las aguas del mismo a otro mundo. Un mundo fantástico de objetos vivos –plantas reloj, árboles de botellas, plantas lámpara–, de ambiente y estética surrealista donde cada elemento toma forma y se hace realidad en ese mundo diferente poblado de objetos múltiples, extraídos de su habitual código de funcionamiento (7).

# LA RUBRIQUE-A-BRAC

EN HOMMAGE À ALPHONSE ALLAIS :
FANCHON LA CRUCHE
DE CALAIS JUSQU'À PANTRUCHE, DE LOUVIERS JUSQU'À DIJON, IL N'EST POINT DE PLUS GRANDE CRUCHE, QUE CETTE CRUCHE DE FANCHON.
DÉSERT DU SAHARA
PROCHAINE OASIS À 75 KM
QU'IL Y AIT UNE FLAQUE D'EAU À CINQ CENTS LIEUES À LA RONDE, PLOUF ! LA FANCHON (C'EST UN MONDE !) S'ARRANGE POUR TOMBER DEDANS !
REFRAIN:
PLOUF DANS L'EAU LON-LON-LA- QUELL' CRUCH' QUE CETT' FANCHON-LÀ !
VOUS ÊTES TOUS DE JOYEUX LURONS ? VOUS AIMEZ LA VIEILLE CHANSON FRANÇAISE ? ALORS REPRENEZ EN CHŒUR AU REFRAIN, PRÊTS ? MUSIQUE ! 1-2-3...
S'AMUSA À BAGUETER, UN JOUR AU BORD D'UNE MARE, LE PAIN-BIS DE SON GOÛTER POUR RÉGALER UN CANARD.
MAIS CETTE CRUCHE DE FANCHON SI MALADROITE ET SI SOTTE, S'Y PRIT DE TELLE FAÇON, QU'ELL'SE R'TROUVA DANS LA FLOTTE.
REFRAIN:
PLOUF DANS L'EAU LON-LON-LA- QUELL' CRUCH' QUE CETT' FANCHON-LÀ !
S'EN FUT UN JOUR AU LAVOIR, Y LAVA SES COTILLONS, SES ROBES DE BLANC LINON, À GRANDS COUPS DE SON BATTOIR.
PING
PONG
MAIS CETTE CRUCHE DE FANCHON, SI MALADROITE ET SI SOTTE, S'Y PRIT DE TELLE FAÇON, QU'ELL'SE R'TROUVA DANS LA FLOTTE.
REFRAIN:
PLOUF DANS L'EAU, LON-LON-LA QUELL' CRUCH' QUE CETT' FANCHON-LÀ !
FIT UN JOUR MÉNAGE EN GRAND DANS SON HUMBLE MAISONNETTE. À SA TÂCHE, S'AFFAIRANT, ELL'N'VIT POINT LA SAVONNETTE.
SCHKLAFF
ET CETTE CRUCHE DE FANCHON, SI MALADROITE ET SI SOTTE, S'Y PRIT DE TELLE FAÇON, QU'ELL'SE R'TROUVA DANS LA FLOTTE.
REFRAIN:
PLOUF DANS L'EAU LON-LON-LA QUELL' CRUCH' QUE CETT' FANCHON-LÀ !

par gotlib
ALLANT UN JOUR AU MARCHÉ VENDRE SON BEURRE ET SES OEUFS, LE NEZ EN L'AIR ELLE MARCHAIT. (IL FUT MIEUX FAIT D'BAISSER LES YEUX).
ATTENTION TRAVAUX
PLAOUF!
CAR CETTE CRUCHE DE FANCHON, SI MALADROITE ET SI SOTTE, S'Y PRIT DE TELLE FAÇON, QU'ELL' SE R'TROUVA DANS LA FLOTTE.
REFRAIN:
PLOUF DANS L'EAU LON-LON-LA QUELL' CRUCH' QUE CETTE FANCHON-LÀ!
S'EN FUT UN BEAU JOUR AU PUITS AFIN D'Y QUÉRIR DE L'EAU. DANS CE BUT, S'ÉTAIT MUNIE, COMM'IL SE DOIT, D'UN GRAND SEAU.
MAIS CETTE CRUCHE DE FANCHON, SI MALADROITE ET SI SOTTE, S'Y PRIT DE TELLE FAÇON, QU'ELLE SE R'TROUVA DANS LA FLOTTE.
PLAOUF!
OUPS?
IL NE SEMBLERAIT QUE J'AYONS COMMIS UNE PETITE ERREUR...
REFRAIN:
PLOUF DANS L'EAU LON-LON-LA QUELL' CRUCH' QUE CETTE FANCHON-LÀ!
UN JOUR QU'ELLE PATAUGEAIT À LA SUITE D'UN D'SES PLONGEONS, PAR HASARD VINT À PASSER NICOLAS LE BÛCHERON.
AU SECOURS!
AU SECOURS!
COMM'C'ÉTAIT UN RUD'GAILLARD, L NE FIT NI UNE, NI DEUZE, SAUTA DANS L'EAU SANS RETARD POUR SAUVER LA MALHEUREUSE.
GRLGLL BLBBL
REFRAIN:
PLOUF DANS L'EAU LON-LON-LA QUELL' CRUCH' QUE CETTE FANCHON-LÀ!
FANCHON SE DIT: "HOU LA LA." L'GRR'S NICOLAS SE DIT: "PESTE". CUPIDON, PASSANT PAR LÀ PRIT SON ARC ET FIT LE RESTE.
DING! DONG!
ET CETTE CRUCHE DE FANCHON, À FORCE DE TOMBER À L'EAU, S'Y PRIT DE TELLE FAÇON, QU'ELLE FUT MARIÉE BIENTÔT!
LA MORALE VIENT À PROPOS ET SE RÉSUME EN UNE PHRASE. C'EST: "TANT VA LA CRUCHE À L'EAU, QU'À LA FIN ELLE SE CASSE."
REFRAIN FINAL AVEC LES CHŒURS
LA FANCHON LON-LON-LA N'ÉTAIT POINT UNE CRUCH'QUE ÇA!

Gotlib: "Fanchon la Cruche", en *Pilote* núm. 446.

Todo ello a partir de un planteamiento inicial de cuento popular que pasa por las conocidas fases de descubrimiento, iniciación y retorno al estado inicial de realidad, y a partir también de un protagonista joven en la línea de Tintin o Spirou, aunque sean muchas las diferencias.

Pero Fred es además un artífice del significante, un artífice de las formas literales en un afán de conjugar escritura y figuración. Tanto es así que en su recorrido sobre las aguas se va deteniendo sobre las letras de los nombres, dotándolas de materialidad propia: Barthélemy espera desde hace cuarenta años sobre la segunda "A" de la palabra Atlántico, que no es otra cosa que una pintoresca isla sobre el inmenso océano con forma de "A".

Cabría señalar una tercera etapa que deriva directamente de la anterior y se cifraría en la toma de conciencia de los autores a partir de la crisis de mayo-junio del 68 y su intención de autonomía y participación en la publicación con respecto a la dirección de la misma. Significa algo así como una mayoría de edad reivindicativa de los autores que tendrá especiales repercusiones en los proyectos editoriales de los años que siguen.

Por su parte, el semanario *Hara-Kiri,* que como hemos dicho aparece en el año 1960, ocupa un espacio distinto en la historia del cómic de esos años y en cierta medida marca un nuevo estadio, ya que además de esa distancia crítica con relación a esquemas culturales (anticlericalismo, antimilitarismo, etc.), está inmerso en la actualidad y se dirige de forma intencionada a un público de adultos.

Su gran reto es la actualidad con una forma de hacer mordaz y anarquizante que en muchas ocasiones traspasa los umbrales del humor negro y el sarcasmo.

Sus páginas nos permiten visualizar historias que traen a colación, más directamente que ningún otro, los temas que preocupan a los franceses de aquellos años. Años que como todos recordamos daban paso a la crisis del 68 en el marco de un desarrollismo y aparente confort a ultranza que los países de la Europa industrial enarbolan como estandarte del progreso.

Pero ese desarrollo cierto de la V República no alcanza a todos. En las listas de Francia de trabajadores en paro ya figuraban 470.000 y más del 50 % de viviendas no tenían ni bañera ni ducha; el 48 % no tenían W.C. interior (8).

Sus héroes y heroínas se hacen portavoces de un sector de la población francesa que denuncia viejas instituciones e injustas desigualdades, así como las muchas contradicciones que política, social o religiosamente plantea el mundo civilizado (van a las manifestaciones, reaccionan en contra de los conflictos bélicos como la guerra del Vietnam...). Todo ello expresado con gran libertad formal que sorprende en esa época. Por un lado el esquematismo expresivo (como es el de Reiser o Wolinski), por otro la búsqueda de la analogía a través de las experiencias formales tales como la utilización de la fotografía trucada para lograr la transgresión del referente. La misma composición del álbum ofrece muchas posibilidades icónicas y tipográficas (9).

El semanario *Pif* en esta década sigue presentando en sus series realistas, un mundo de hombres-arquetipo liberadores de oprimidos, *(La grêlé 7-13, David Crockett, Les pionniers de l'espérance)* y sus animales y vegetales son los que a través de un mundo metafórico viven las aventuras cotidianas del francés medio (las vacaciones, la galette de los Reyes, la pesca, la recogida familiar de los champiñones, etc.).

Es de destacar la aportación enriquecedora de algunas rúbricas como la de *Gai Luron* de Gotlib (1962), perro majestuoso que asesta un golpe de fuerza a los héroes tradicionales de historietas; Gai Luron puede bien con sus sentimientos nobles que no cargan demasiado sus espaldas; una de sus genuinas características es el coqueteo constante con las convenciones historietísticas. Asimismo, en *Le concombre masqué* de Mandrika, señalamos el ingenio formal del protagonista (mitad legumbre, mitad trovador) y el de sus historias; también subrayamos la riqueza verbal de sus propósitos, muestra de la vitalidad del lenguaje empleado. En el 68 es una de las raras series, junto con las del semanario *Hara-Kiri* y *L'Enragé* (10), que hagan referencia directa a acontecimientos políticos y al ambiente intelectual.

*L'Enragé* seguirá el hilo de las jornadas de la crisis utilizando la caricatura paródica con una intención demoledora del sistema y de sus instituciones.

Siné: *L'Enragé* núm. 1.

Este cambio cualitativo en la temática y en las intenciones también lo podemos detectar a nivel del discurso si observamos algunos fenómenos textuales de carácter puntual como son los juegos de palabras y los neologismos.

Mientras los juegos de palabras de Astérix, por ejemplo, se refieren a la tradición popular o culta: proverbios, canciones, hechos o personajes históricos o literarios, etc. tomados al pie de la letra e incluidos en las situaciones con una intención lúdica mucho más que crítica, los de un Mandrika van más por el camino de los neologismos (mayor libertad en el tratamiento del vocablo, necesidad de crear algo nuevo) y por el de los estereotipos del lenguaje hablado, que son reflejo (y a veces causa) de un estado de lengua que marca una de las tendencias del habla coloquial francés contemporáneo, preñado de frases hechas por un lado (como signos de la vacuidad del mismo) y de gran libertad creativa por otro.

Un ejemplo tomado de cada uno de ellos nos permitirá ver esta diferenciación. En *Astérix aux jeux Olympiques*, Panoramix anuncia en la p. 20 la tan deseada llegada a la capital de las olimpiadas, diciendo que el Pireo les espera para el día siguiente, a lo que Obélix inquiere preguntando que quién es el Pireo.

Esta intervención de Obélix que hace reír a cualquier lector inadvertido, adquiere para un francés una dimensión especial porque hace referencia a una fábula de La Fontaine, la VII del libro IV, *El mono y el delfín*, en la que un mono con aires de superioridad pregunta por El Pireo y al contestarle el delfín que se trata de un viejo amigo al que ve todos los días, el mono interpreta que el puerto es un personaje. La moraleja de La Fontaine no se deja esperar y va dirigida a las gentes que sin haber visto nada, hablan de todo. En la lengua francesa sigue presente esta reflexión proverbial cada vez que alguien responde al margen de lo que se le pregunta y el interlocutor se permite apostillar, como comentario concluyente a la ignorancia: "le Pirée"!

Un estilo muy diferente se puede observar en Mandrika que en el núm. 1193 de Pif presenta a su personaje, *Le concombre masqué*, legumbre encubierta y trovadoresca entonando lo siguiente:

> "Voyez braves gens, la troisième époque opaque, époque de l'épique épopée du concombre masqué zertnant la telé, oyé!".

En este caso la manipulación por la sustitución de palabras da lugar a una especie de letanía, procedimiento que es empleado también por otros creadores y medios, (Ionesco en el teatro) y que anuncia un discurso que no comunica un contenido sino que, por el contrario, habla de la incomunicación y de la pirueta sorpresiva. Es un *blá, blá, blá,* con pretensiones connotativas.

Pero esta temática y variaciones lingüísticas no son más que una de las vertientes de este espacio en evolución que es la historieta francesa en los años 60, y cuyas realizaciones concretas toman muchas y diversas direcciones sin dejar nunca de sorprendernos.

La imagen no se queda rezagada en esta marcha hacia adelante que significa la búsqueda de libertad y soluciones nuevas en la que se inscriben tantas de las producciones de la época. Por el contrario, atrae bien la atención en casi todos sus perfiles. Muy esquemática y tremendamente elíptica, ganará en expresividad en las series humorísticas (Wolinski, Reiser, Brétécher...); exuberante en las formas y decorados, sorprendente en los montajes, fracturada, simbólica, se convierte en protagonista primera en álbumes que pueden ser tomados como auténticos retablos de época (Pravda, Saga de Xam, entre otros); minuciosa y realista, recupera sus raíces caricaturescas para hacer realidad sus empeños paródicos que tanto tienen que decir a la hora de las desmitificaciones políticas (L'Enragé).

## TRAYECTORIAS FEMENINAS

Las mujeres en la escena historietística, como heroínas a todos los efectos, serán uno de los parámetros locomotores en la creación de los 60. No únicamente por el significado de su protagonismo, que ya por sí solo justificaría tal denominación, sino también y además, porque son buena muestra de la evolución y nuevas preocupaciones del género. Van a contribuir a abrir diferentes horizontes culturales en la narrativa del cómic, al transportarnos con su errar comprometido hacia dominios que, por su audacia temática e icónica, quiebran los esquemas establecidos.

De las que aparecen, hemos elegido a cuatro que a nuestro entender son las más representativas: **Barbarella** (1962), de Jean Claude Forest; **Pravda** (1967), de Guy Peellaert; **Saga de Xam** de Nicolas Devil y Jean Rollin (1967); y **Epoxy** (1968), de Paul Cuvelier (11).

Dos características comunes las separan de la producción de mujeres existente: de las jóvenes, el ser adultas (12); del resto de las mujeres maduras que pueden aparecer en los semanarios (habría que excluir las de Hara-Kiri): su status de mujeres independientes, ya que sus peripecias se inician en solitario, mientras que la identidad de la casi totalidad de las mujeres de la época dependen de la identidad de los héroes y se traduce en una muy relativa importancia en el decurso narrativo.

Daremos a conocer algunos componentes que se encuentran en esos álbumes relativos a fisionomía, temática, iconografía... para tratar de ver globalmente su significado.

**Barbarella** pasa por ser la Madame Bovary del espacio (13); emprende una aventura interplanetaria (tema clásico de la ciencia ficción), haciendo de este modo realidad su sueño de evasión. El recorrido lo hará en *astronave,* en *Striule* (inmenso animal volador), en *pequeña carroza* tirada por grandes gallos con cabeza de caballo, en *desirébus...,* y llegará a mundos de lógica propia donde todo es posible, desde el paso del tiempo hacia atrás hasta los bosques petrificados. Sus habitantes, no humanos, estarán dotados, cómo no, de fuerzas poderosas.

El primer percance que le acontece a Barbarella, al sufrir su astronave un accidente, es el encuentro con todos los adonidas —Dianthus y su hermana Knautia— en un invernadero de rosas.

Estos dos adonidas le ponen en antecedentes de la situación conflictiva que reina en Cristallia, ya que sus antecesores han desviado el río de aguas calientes que daba vida al pueblo de los *orhoms.* Pero Dianthus, su hermana y un grupo de amigos a los que se unirá Barbarella, van a obligar a los jefes de Cristallia a reconocer el error y reparar los daños causados.

El último episodio lo protagonizará al intentar salvar a los habitantes de Sogo de su reina perversa que les aprisiona en una ciudad rodeada por un laberinto con conductos venenosos.

Evidentemente, ni el hilo conductor de carácter clásico (14), ni las imágenes en ocasiones mediocres (aunque nuestra atención se vea atraída por la poesía y el sensualismo de algunos grandes planos), ni el montaje de las páginas que no da muestra de una buena distribución interna, narrativa o plástica, justifican el interés que esta historieta ha suscitado y el gran eco que ha tenido y que aún sigue teniendo, si no fuera que, Barbarella, se presenta como una heroína desinhibida y muy sensual (sus encantos físicos forman parte integrante de los elementos narrativos) dispuesta a multiplicar sus aventuras amorosas y a prodigar sus favores en cualquier viaje interplanetario, fuere cual fuere el compañero. Es comentada por los estudiosos del erotismo la escena en la que seduce al robot Aiktor, porque siempre es intrigante el comportamiento amoroso de los seres extraterrestres.

**Pravda, la survireuse**: Esta heroína que, como rezan las páginas que a modo de prólogo preceden su actuación, pulveriza la dramaturgia clásica de las historietas, nos es presentada de forma escueta por cuatro viñetas expresivas y audazmente coloreadas de iconografía pop (une ville..., une rue... une moto... une fille...).

El viaje de Pravda tendrá lugar sobre una inmensa moto configurada con la morfología de una pantera, en la que recorrerá kilómetros y kilómetros despertando reacciones de adhesión o de rechazo.

Su espacio es la gran ciudad en donde se topará en un primer episodio con una banda de gangsters femeninos que tratarán de enredarla. Un extraño combate sigue a esta secuencia por el que caerá muerto un personaje mitad hombre - mitad león después de una larga lucha de seis días y seis noches.

Este león símbolo del padre todopoderoso (el padre descansa al séptimo día de la creación) (15) no es más que la primera víctima de ese *alter ego* varón, cobrada por la heroína.

Siguen secuencias en las que ella vivirá escenas lúdicas en un flipper entre personajes cadavéricos; también otras amorosas con un afectuoso personaje, le Beau, que presumiblemente representa a uno de los Beatles con quien ella remonta el curso de su generación, recorriendo ambos los paisajes de una Inglaterra decadente y colonial plagada en sus espa-

G. Peellaert y P. Thomas: *Pravda la survireuse.*

cios interiores (salones) de personajes hieráticos y cadavéricos y de marginados en sus exteriores (calles).

Y cuando creemos que el amor puede despertar algún sentimiento de ternura en la heroína (Pravda se acerca a "le Beau" como para descansar en su hombro) una imagen patética de llanto —una lágrima gruesa y silenciosa recorre su mejilla—, nos anuncia el desenlace: Pravda mata a su compañero una vez más. Y de nuevo se hace presente la pantera que acecha, que se vuelve contra Pravda y a la que ésta somete para seguir huyendo.

El mundo pictórico de este álbum es el del mundo pop (16). Colores vivos, grandes paneles de decoración floral, carteles luminosos, hombres agigantados, sputniks americanos, latas de conserva, enormes máquinas, supermercados, constituyen otros tantos elementos ornamentales presentes en los pintores de arte pop (que de la fenomenología de la materia pasan a la de los objetos) y que en Pravda aparecen subrayados por su tamaño y colorido, adquiriendo un valor semántico de puesta en cuestión de la sociedad que los sustenta.

Todos estos contenidos exigen por nuestra parte un segundo nivel de lectura dada la carga simbólica de los mismos, lectura que al mismo tiempo proporciona coherencia a todos los componentes.

La trayectoria de Pravda, violenta y de pocas palabras, nos invita a entablar con ella ese diálogo simbólico. Esta joven actúa fuera del código (survirer = salirse de los límites impuestos por el código, al dar una curva). ¿De qué código se tratará? A nuestro entender, el código es ese telón de fondo que acompaña su recorrido; desde el punto de vista espacial: la América desarrollista que trata de imponer sus modelos, la Inglaterra aún colonial y desfasada...; desde el punto de vista personal, tanto el mundo de los Beatles como el de los hyppies, paisaje cotidiano en los años 60 que a sus ojos aparece como condicionante y decadente, por lo que reacciona en contra exaltando a su modo la rebelión y la rabia.

Pravda manifiesta la desazón del individuo dentro de la uniformidad de la sociedad de consumo, al igual que el arte pop que le da forma posee idénticas pretensiones (la idea de masa aparece repetidas veces: son grupos con cabezas de calavera, con aspecto de estatuas, etc.) (17).

Estos seres mediatizados por los estereotipos tienen una existencia banal, son "des morts vivants" (p. 56) como los que componen la reunión victoriana a la que ella asiste horrorizada.

No podremos terminar sin arrojar alguna luz sobre esa metáfora prolongada de la pantera, ya que la simbología clásica de la mujer pantera no nos sirve, puesto que esta pantera está "à côté", al lado. Es decir, no es ropaje puesto sobre el cuerpo femenino. Pantera que es en este caso o moto, o fiera. Y ambas le dan el impulso, la moto permitiéndole huir de la ciudad; la fiera inyectándole esa fuerza salvaje que ella domina al final (hay un enfrentamiento entre la heroína y la pantera) para poder continuar con su historia rechazando toda integración.

**Saga de Xam**: Irrumpe en medio de una explosión de formas caprichosas y colores, como si de un gran festín de fuegos artificiales se tratara; es una criatura a la vez angélica y demoníaca que procede de Xam, esfera galáctica cuyo pueblo (exclusivamente femenino) imbuido de cultura epicúrea tiene como única preocupación el bienestar.

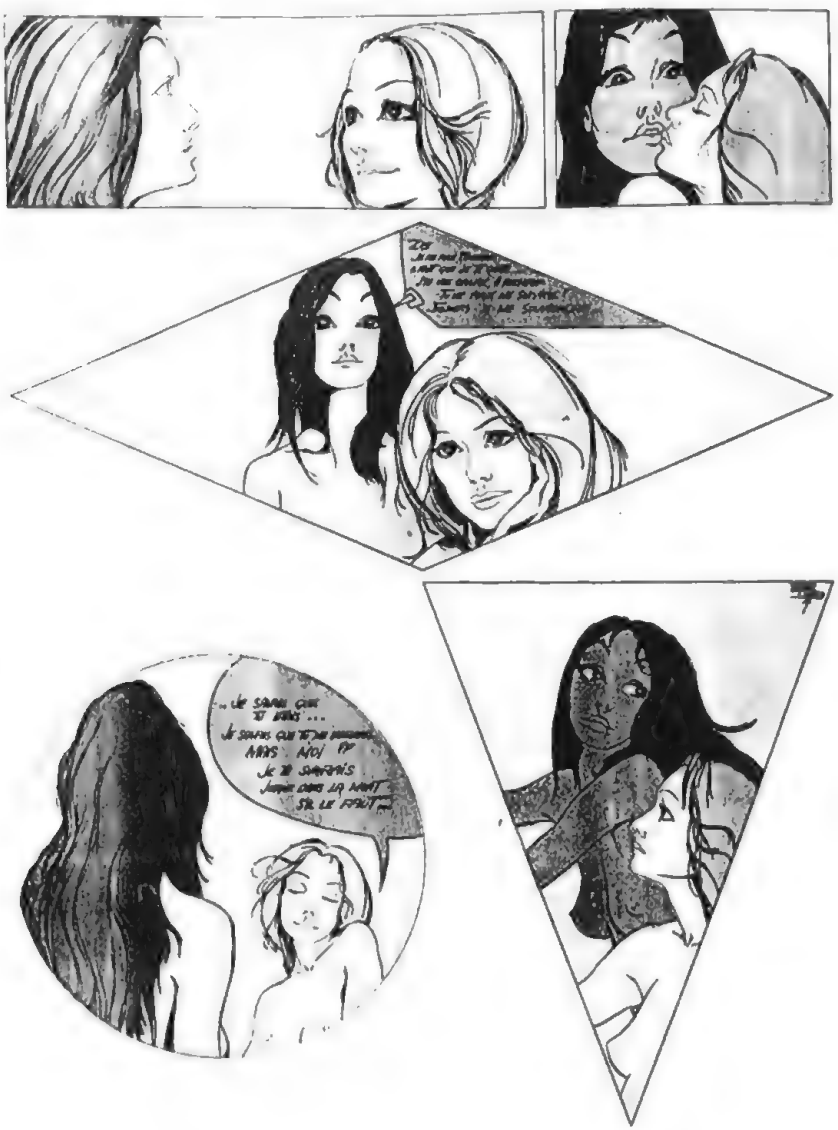
Su viaje a través del tiempo terrestre la expondrá a la agresividad del hombre, ese campeón de todos los horrores del universo. Las distintas experiencias que protagoniza en el planeta Tierra nacidas de un contacto heterodoxo con los diferentes hitos culturales (violencia guerrera, fuerza prehistórica, grandeza faraónica...) le llevan a trascender su propia misión hasta convertirla, según definición propia, en salvadora de un mundo sumido en una brutalidad caótica.

Con el fin de establecer un nexo entre las culturas de Xam y la del planeta Tierra tan dispares, su conciencia será fecundada por otro *super yo* femenino que la transforma, haciendo de ella el fruto de ambas civilizaciones. Esta metamorfosis cultural se lleva a su estadio final cuando Saga accede a la unión con un Togg, ser monstruoso que la convertirá (después del futuro alumbramiento híbrido) en señora del universo. Pero llegada la época contemporánea, época que en el álbum va precedida del gran titular *Made in USA,* Saga recorre las superficies de papel que se convierten una vez más en lugares simbólicos donde se dan cita las poderosas contradicciones que conducen a los terrestres de los límites de la técnica y libertad a los del servilismo más cruel.

La heroína siente entonces su integridad amenazada (su cerebro corre el riesgo de licuarse) y por primera vez reclama ser salvada. Su silueta se pierde al recogerse en un reducido punto de mira de escaso diámetro en las páginas finales.

Las formas en esta última parte se ensombrecen (domina el blanco y negro) y hay páginas que nos ofrecen auténticos retablos plásticos que alcanzan una complejidad y perfección dignas de todo elogio.

**Epoxy**: Es arrastrada por una corriente violenta cuando tranquilamente se paseaba por aguas helénicas; recogida en una red es reclamada por un personaje desconocido, Koltar, que le promete conducirla a un jardín jamás soñado por ella.



N. Devil y J. Rollin: *Saga de Xam.*

Con esta secuencia Epoxy comienza una aventura que tiene mucho que ver con un rito iniciático. El esquema habitual de la iniciación se propone hacer acceder al ser humano a un plano superior de conocimiento en el marco de una transformación ulterior que suele incluir componentes religiosos (18). Iniciarse significa en cierta manera morir, pero tomando la muerte como una salida. A la salida ha de sucederse una entrada.

Ya desde las planchas 3 y 4 asistimos al primer ritual de la iniciación de Epoxy al ser ésta introducida por un orificio — la prueba ha de ser secreta— y devuelta siete viñetas más tarde.

El carácter religioso del ceremonial nos es dado por un diálogo entre dos personajes (Koltar y un profeta) que versa sobre la veracidad de los dioses; unas imágenes que muestran unas viñetas de explosión cósmica completan la secuencia.

Epoxy irá venciendo distintas pruebas. La segunda será la seducción por parte de Hyppolite, reina de las amazonas, que al final la aceptará como una más. Pero Epoxy abandonará este mundo de mujeres dejándose liberar por Thesée, rey de Atica, que acompaña la expedición de Heracles, expedición encargada de ampararse del cinturón de Hyppolite, símbolo del poder que esta amazona ejercía sobre su pueblo. Esta huida, por otra parte, le permitirá vivir un bello episodio sentimental con el dios.

Y siguen un recorrido de encuentros con el mundo de la mitología clásica, cada uno con su clave interpretativa y carga simbólica: el centauro Chiron, el dios Dionysos, la diosa Hera en forma de águila (la más celosa y más grande diosa del Olimpo) (19), el gigante Argos a quien Hera había encargado de vigilar a la vaca *Io* de la que estaba celosa (de ahí que su cabeza esté llena de ojos), la entrada en el bosque de Perséphone (simbología de la muerte fecunda) (20) y posterior acceso a los infiernos. Ya al final el episodio acontecido con la diosa Eris, diosa del olvido, la introducirá en un mundo nuevo, es decir, sin historia (21); sin memoria podrá elegir ese camino de la muerte (se arroja a un volcán en erupción) tan deseado según sus propias palabras.

Este entramado de mitología clásica, que guarda en lo esencial cierta fidelidad con las narraciones mitológicas, se corresponde con una producción gráfica que denota un especial cuidado por imprimir una

ambientación helénica a esta historia. Colaboran en ello la calidad de las imágenes y de los detalles ornamentales (grecas, friso, vasos, etc.) así como los rasgos de la escritura que intentan connotar "lo griego" con deformaciones tipográficas.

Tenemos de nuevo ante nosotros un material que exige una vez más, al menos, una segunda lectura. Podemos preguntarnos sobre el sentido de este desfile divino. A este respecto parece oportuno comentar un episodio que nos permita ahondar en la medida de lo posible en la comprensión de lo expuesto. Se trataría de uno de los encuentros con el dios Hermes (el primero es sentimental, el segundo intelectual). Este dios personifica la revelación de la verdad a los hombres y el camino de la eternidad; vendrá a responder a todos los interrogantes que salpican la historia de Epoxy para poner en relación la ficción con la realidad y aportarle una explicación existencial. Le dirá, en definitiva, que la tierra de los humanos no es más que un microcosmos limitado por unas cuantas dimensiones utilizables, fácilmente controlable, habida cuenta de la creación en sus habitantes de la necesidad de un sobrenatural al que éstos se someterán. Que el papel de los dioses no es otro que el de hacer realidad la ficción de los hombres. Tesis, por otra parte, que no choca en el ambiente filosófico de los años 60, aunque la novedad de la historieta sea el presentarla en boca del dios.

Las diferentes opciones individuales de nuestras heroínas, aunque vistas éstas de forma muy somera, nos permiten hacer una serie de reflexiones sobre la identidad de estas mujeres y el sentido de sus trayectorias.

Diremos que **como personajes** vienen a reivindicar su derecho a la diferencia, ya que distan por una parte del resto de las mujeres de papel adultas y por otro de sus homólogos masculinos (sabido es que la tipología de los héroes masculinos de historietas revela otras constantes: orígenes explícitos, actividades laborales determinadas, gestas heroicas, etc.).

Como **personajes femeninos protagonistas** trasladan a la mujer de la tradición a la cultura. Este paso se da tanto desde la tradición a secas, ya que no asumen la función tradicional de la mujer (ni ama de casa, ni mantenedora del orden público, cívico, o ético, ni transmisora de valores...).

Y decimos que pasa a la cultura porque las imágenes fundamentales

P. Cuvelier y J. van Hamme: *Epoxy*.

de estos álbumes proceden de ella: del mundo clásico, del de la historia contemporánea, del de la ciencia ficción, del mundo pop. Diríamos además que actúan como elemento locomotor cultural al exigir de lectores y estudiosos un acercamiento profundo para hacer posible su interpretación.

La mujer empieza a exigir una explicación, se convierte en interrogante.

Y en otro orden de cosas facilitan el entronque de la historieta con toda una tradición literaria francesa; por referirnos a autores cercanos citaremos "les nouveaux romanciers" que multiplican, como nuestros álbumes, las referencias a la Biblia, las citas puntuales a la tradición greco-romana y las referencias a una mitología de tinte moderno.

Como **personajes itinerantes** son heroínas que reaccionan contra el estatismo de lo establecido; su devenir no es fácilmente adivinable y su final es siempre sorprendente (no ocurre lo mismo con los héroes masculinos cuyas gestas tienen un carácter repetitivo más asimilable a los grandes héroes que en la Historia han sido).

Un itinerario que recorre curiosamente todos los elementos: el aire (Barbarella en su nave espacial); el agua (Epoxy y su barca); y la tierra (Pravda en la moto), Saga (unos y otros).

Como **heroínas diferentes en movimiento y de carácter simbólico** protagonizan una trayectoria inquietante desde el punto de vista social.

Trayectoria que al no estar del lado convencional que le corresponde a la mujer (madre, esposa, reposo, etc.), de signo positivo, habría que situarla más bien del lado del símbolo negativo, del lado de lo diabólico, hecho que justifica que estas mujeres hayan sufrido los avatares de la censura, por miedo a sus artes y maleficios.

Son muchas y de signo muy diferente las corrientes subterráneas y de superficie que han llevado a la historieta a ganarse en los años 60 un espacio de privilegio entre los medios de comunicación. Nos hemos referido entre otras a las diferentes opciones intelectuales de los autores, las distintas temáticas, las variadas soluciones iconográficas, a los nuevos proyectos editoriales, al distanciamiento paródico en el tratamiento de lo humorístico... todas ellas signos de una cultura en mutación, que muy especialmente hacia la segunda mitad de la década hizo florecer corrientes de protesta que encontraron su apogeo en el año 68 y siguientes (22).

Por otra parte, la producción de esta época ha hecho posible una toma de conciencia de este hecho cultural y ha dado lugar a la creación de todo un discurso crítico, un metalenguaje y una buena serie de cauces de sensibilización (de lo que son ejemplo hoy estas jornadas) que precisamente se inician en Francia en/y a partir de los 60 (Congresos, Centros de estudio, Salones, Exposiciones...).

1. RENARD, J. B., *Clés pour la Bande Dessinée.* Seghers. Paris 1978, pp. 74-103.
2. Ver ALESSANDRINI, M., *Encyclopédie des Bandes Dessinées.* Albin Michel. Paris 1979, p. 209.
3. *Les aventures de Tintin* aparecen en sus orígenes en suplemento dominical *XX ème. siècle* en 1929 y a partir de 1946 en *Le journal de Tintin.*
4. Ver BLANCHARD, G., *Histoire de la bande dessinée.* Marabout. Verviers, 1974, p. 212.
5. STOLL, A., *Astérix, L'épopée burlesque de la France.* Edit. Complexe. Paris 1978, pp. 11, 12. Stoll subraya la ambigüedad del fenómeno (¿afirmación de la conciencia nacional?).
6. Fred deja Hara-Kiri en 1966 y empieza a trabajar en el semanario Pilote.
7. Ver TOUSSAINT, B., *Fred.* Paris, Albin Michel, 1975.
8. Ver DELALE, A., y RAGACHE, G., *La France de 1968,* Paris, Le Seuil 1978, pp. 13 y 18.
9. FERNANDEZ, M., *Lo inverosímil en la historieta del año 68 francés,* en "Neuróptica" 1, Servicio de Publicaciones del Ayuntamiento de Zaragoza, 1983, p. 46.
10. Aunque L'Enragé no puede ser considerado en sentido estricto de la historieta por el lugar que en él ocupa el dibujo aislado, el chiste, el cartel, etc., sí lo puede ser en sentido amplio, ya que sus páginas también incluyen creaciones historietísticas.
11. Barbarella, Pravda y Saga de Xam editadas por Losfeld y Epoxy por Horus. Otra mujeres de esta década: Marie Mathématique de Forest (adaptación del personaje de la emisión Dim, Dam, Dom), Cellulite de Brétecher (Pilote 1969), Jodelle de Peellaert...
12. Existe toda una producción de formato 18 x 13: Minouche (ed. Imperial), Frimousse-Capucine (Societé Française de Presse Illustré), Anouk (Jeunesse et Vacances) y otros dirigidos a las muchachas y que se mueven dentro de los límites impuestos por la censura.
13. RIVIERE, Fr., *Les cahiers de la Bande Dessinée,* núm. 16, Grenoble 1974, p. 29.
14. Debemos tener en cuenta que las primera páginas de Barbarella se publican en *V-Magazine* en 1962. El álbum aparece por primera vez en 1964. La edición manejada por nosotros data de 1968.
15. Ver CHAVALIER, J., *Dictionnaire des symboles,* Robert Laffont, Paris 1982, p. 575. El león tiene una simbología ambivalente; puede ser la encarnación misma del poder, de la sabiduría y de la justicia y por otra parte, el exceso de su orgullo, lo hace símbolo del padre, del maestro, del soberano que se convierte en tirano, creyéndose protector.
16. DORFLES, G., *Ultimas tendencias del arte de hoy,* Labor, Barcelona 1972, p. 115.
17. Ver ARGAN, J. C., *El arte moderno,* Fernando Torres, Valencia 1975, pp. 67-73.
18. Aunque el esquema iniciático puede llevar múltiples direcciones, la literatura presenta no con poca incidencia relatos maravillosos de dimensiones iniciáticas. Pensemos en los cuentos de hadas, en Julio Verne o en obras como *Le Paysan parvenu,* de Marivaux o *L'education sentimentale,* de Flaubert.
19. Esposa legítima de Zeus, el más importante de todos los dioses, es la protectora de las esposas. Se la representa como una celosa violenta y vindicativa. A menudo irritada contra Zeus, pues sus infidelidades le resultan insultantes. Ver GRIMAL, P., *Dictionnaire de la mythologie grecque et romane,* P.V.F. Paris 1982, p. 31.
20. CHEVALIER, J., *Op. cit.,* pp. 744-745.
21. MIRCEA ELIADE, *Images et symboles,* Paris, Gallimard 1952, p. 117. Según este autor el tiempo es un obstáculo para impedir la unión con dios para los místicos indios de ahí las técnicas del yoguin, de ritmo de respiración, etc., para salir del tiempo.
22. RENARD, J. B., "Bande dessinée et mutation culturelle", *L'imprévu.* Montpellier 1981, pp. 74-89.

# ¿QUIEN DIJO RENOVACION?

por Gérard ZUREDDU

**Simulacros y cómic**

Este texto no tiene ninguna ambición teórica –exhaustividad, coherencia, arquitectura conceptual– como mucho es una propuesta para una deambular heurístico a partir de temas e ideas sacados de J. Baudrillard cuyo objeto será el cómic RANXEROX (1). Desde este punto de vista, este cómic, imagen de una realidad imaginaria, ofrece un terreno favorable para interrogarnos sobre la realidad y su representación (2). Se intentará simplemente por lo tanto poner a prueba unas axiomáticas relativas a lo hiperreal, la circulación generalizada, etc... (3) –frente a un texto articulado en torno a estas nociones, se podrá considerar que las notas que lo acompañan, más clásicas ellas, constituyen su reverso.

De acuerdo con esta óptica inicial, importa precisar que estamos, quizá, no tanto en el orden de la re-novación, que implica un reenvío a un sentido históricamente referido, como en el de la sobre-renovación. Nos encontramos en el terreno de lo efímero (4), de la pérdida del sentido (que produce una sucesión inagotable de novedades cuyo único sentido es precisamente la novedad gratuita), del florecimiento de los significados y de su equivalencia abstracta: más bien en el terreno de la aceleración del sentido que en el de su retorno (5). Estamos, sin duda, y a falta de una problemática de la renovación en una problemática profundamente moderna, de hecho post-moderna, que este cómic, que pone en escena grandes significados cuyos referentes parecen ausentes, nos parece describir bastante bien.

Si resulta que estamos dentro de una lógica del vacío y de la moda (6) así como de la circulación generalizada de los signos, entonces quizá podría leerse renovación en un sentido más literal: de nuevo nuevo.

ULTIMAMENTE SOLO TRABAJO CON CIRCUITOS ELECTRONICOS! UNOS LOS COPIO Y OTROS ME LOS INVENTO!
NO ESTA MAL! PERO PREFERIA CUANDO HACIAS BICICLETAS
¡¡INCREIBLE
2
5
8

Esta misma dialéctica engañosa de la representación y de la indecibilidad se encuentra también en el arte de Raniero el pintor telépata que reproduce circuitos impresos que indistintamente "copia, modifica o inventa".

1. *Ranxerox,* tomo 1 y 2. Liberatore-Tamburini. Albin Michel 1982 y 1983.
   N.T.: Para referencias, citas e ilustraciones se utilizan aquí los álbumes correspondientes en español. Ed. La Cúpula 1983 y 1984.
2. El campo de referencia estará por lo tanto constituido en lo que concierne a J. Baudrillard por las obras siguientes:
   – *Pour une critique de l'économie politique du signe.* Gallimard Tel 1976.
   – *L'échange symbolique et la mort.* Gallimard NRF 1976.
   *Simulacres et simulations.* Galilée 1981.
   Es decir se trata de una problemática basada en el concepto de hiperreal, diferente a la que Baudrillard desarrollará posteriormente relacionada con la seducción y que, al contrario de la adoptada aquí, se preocupa en primer lugar de retirar elementos del orden visible, de la transparencia, del pro-ducere.
3. On se situe ainsi, aussi du côté de G. Deleuze et F. Guattari. *L'anti oedipe.* Ed. Minuit 1972, *Mille plateaux.* Ed. Minuit 1980.
4. Cf. G. Lipowetsky. *L'ere du vide.* Gallimard. Les essais. 1983.
5. Se podría, sin duda, de acuerdo con esta óptica, analizar la voluntad de renovación como el imaginario de una modernidad a la búsqueda del paraíso perdido del sentido dentro del cómic, imaginario nostálgico de una época en la que el sentido no planteaba problemas. Nos referimos a la época "nuevo cómic" que engendraba productos muy referidos socialmente: crítica social, importancia del referente psicoanalítico (Mandrika, Gotlib), crítica de la diégesis (Fred, Druillet) etc... Ante la extrema diversificación actual de productos que funcionan a partir de la equivalencia generalizada y de la ausencia de referente, tanto semiótico como social, se puede considerar la voluntad de renovación como lo que J. Baudrillard denomina un procedimiento de "reinyección de real".
6. Cf. G. Lipowetsky. Op. cit.

Tómese a J. G. Ballard, cuyo héroe de su novela *Crash*, Vaughan (7), sirve de modelo al personaje de Timothy, tómese a A. Artaud cuyo Heliogábalo (8) sirve de modelo al Enogábalo del cómic; mézclese con *Matanza en Texas* (película a la que apenas nos referimos aquí) y sazónese con Mc Luhan y quizá no se obtenga Ranxerox sin añadir una dosis de talento... y algo más...

Tómese a los dos primeros citados e inténtese hacerles funcionar juntos, mezclar el universo tecnológico y frío de Ballard con el mitológico, ardiente y salvaje de Artaud, mezclar los neones de Vaughan con el sol de Heliogábalo... Unicamente se puede conseguir desustancializando estos universos, totalmente opuestos, y manipulando en ellos los signos vacíos (9). Insistiremos posteriormente en esta equivalencia entre dos universos vacíos cuando nos ocupemos del papel del sexo en este cómic, pero puede adelantarse por de pronto que el mundo de Tamburini y Liberatore obtiene su turbadora verosimilitud de la propia sistematización de este modelo mixto puesto que la misma perfección de su irrealidad lo constituye en simulacro de un mundo real.

Así pues el grafismo de Liberatore funciona también a partir de esta indiferenciación realidad/representación; más allá de su aspecto hisperrealista, su resultado simula, con un silueteado añadido para facilitar la lectura —narración obliga—, el que se obtendría fotocopiando (10) una foto o un dibujo hiperrealista y provoca así un redoblamiento de la representación capaz de transformar sus modalidades en un juego de reenvío de espejos al infinito en el que toda realidad tiende a resultar indecidible y su propio estatuto se hace flotante.

La fotocopia cumple en este cómic una especie de "función de anclaje" (11) al mismo tiempo que parece dar testimonio de su importancia. Título del cómic y nombre del héroe, grafismo de Liberatore, pero también elemento de base de la personalidad de Ranxerox cuyo psiquismo funciona según tres "fotocopias de pasiones" tratadas en el cómic como simulacros caricaturales.

Esta misma dialéctica engañosa de la representación y de la indecibilidad se encuentra también en el arte de Raniero el pintor telépata que reproduce circuitos impresos que indistintamente "copia, modifica o inventa" (12).

¡ES EL CHALET DE MISTER VOLARE! ¡MEDIO LAM-
PEDUSA ES SUYO! ¡HACE TIEMPO ERA UN FAMOSO CANTANTE DE MUSICA
LIGERA Y AHORA ES EL PROPIETARIO DE LA MULTINACIONAL DEL ES-
PECTACULO MAS IMPORTANTE DEL MUNDO! PERO NO SE SI ESTO TE INTERESA
DE TODOS MODOS LA CHICA ESTA AQUI .. ADIOS ENGENDRO!

Se puede notar que en los dos tomos de esta obra sólo hay dos decorados naturales. Aunque poco atractivos, pertenecen a los dos personajes ricos de la historia (el verdor como elemento distintivo).

7. J.G. Ballard. *Crash*. Paris Calmann Levy. 1974.
8. A. Artaud. *Héliogabale ou l'anarchiste couronné*. Gallimard. L'imaginaire. 1979.
9. Esta manera de proceder por pérdida del referente y por el establecimiento de equivalencias entre significados flotantes es totalmente característica de los imperativos de la cultura de los media específica de las clases medias en la que lo importante es que las imágenes, que G. Deleuze (op. cit.) denominaría "salvajemente descodificadas", circulen, objetos del capital tomadas dentro de la axiomática de la circulación generalizada de la intercambiabilidad mercantil. La carta que Thierry Martens, antiguo redactor jefe de *Spirou*, director del departamento de álbumes de las ediciones Dupuis, envió a los *Cahiers de la bande dessinée* (núm. 57, Abril-Mayo 1984, p. 68) parece dar testimonio de ello: "para medir el impacto de un álbum de cómic la verdadera democracia es la cifra de ventas; el goulag es la crítica".
10. La fotocopia simboliza perfectamente el exceso de codificación de la dialéctica realidad/representación constitutiva de este cómic, en el nivel del reforzamiento de la representación, y ejemplifica así la tesis de Mac Luhan según la cual el contenido de un medio es un medio ya más antiguo (M. Mac Luhan *Pour comprendre les médias* Point 1977, p. 26 y *D'oeil à oreille* Médiation, Gaunthier-Denoel, pp. 166 y 167). Si esta problemática es fecunda en lo que concierne el análisis histórico del cómic y sus relaciones con el cine, se ve que permite aquí reconstruir la cadena cuyo contenido real está constituido por los problemas relacionados con la realidad y con su representación– realidad, fotografía, hiperrealismo, grafismo de Liberatore en términos de implicación en perspectiva y de correspondencia problemática. Y ello precisamente porque la univocidad de la representación aquí está gráficamente planteada como evidente mientras que en otras historietas está aceptada por convención.
11. En el sentido de Barthes ("Retórica de la imagen" in *Communications* núm. 4, p. 44). Hablar de función de "anclaje" en un universo de simulacros representa sin duda un aspecto paradójico pero ésta parece ser la única pista de lectura suministrada por los autores y además sirve perfectamente para la problemática abordada.
12. Reiner trabaja indistintamente en el hiperrealismo o referencia alusiva a los grafismos actuales "en la onda" que funcionan a partir de un "valor signo" de la obra de arte y suministran una producción de posters de los que las clases medias son grandes consumidores.

El tratamiento de la luz, siempre poco natural cuando se trata de un decorado "natural" (13), adhiere a esta problemática. Cruda y violenta, la luz nos reenvía a un mundo urbano, tecnológico e hiperrealista de neones y de focos (14). Se encuentra la omnidireccionalidad, opuesta a la unidireccionalidad de la luz solar, en el tratamiento de los personajes que dan siempre la impresión de estar en el centro de un haz de proyectores. Esta impresión de puesta en escena cotidiana (15) está reforzada por sus posturas, las de Ranxerox sobre todo, a menudo teatralizadas e hiperconvencionales. Los personajes proyectan pues una débil sombra, sombra que por otra parte sería incompatible con la visión del mundo que construye este cómic. La de un mundo sin misterio, sin secretos, sin zonas de sombra, todo él completamente articulado sobre lo visible y la transparencia, un mundo hiperrealista sin profundidad y sin espesor, llevando al extremo la lógica del producere, que se opone a las otras construcciones de la realidad en el cómic que trabajan a partir de un concepto de ambiente o de atmósfera y preservan una cierta seducción: las series policíacas, naturalmente, que son el arquetipo, pero también los mundos de H. Pratt, de M. Crespin, de Comès y de tantos otros.

Este papel de la luz se encuentra en los colores, más próximos de la estética publicitaria que de la pintura, con una paleta cromática fría, dura y pura, dando deliberadamente la espalda a una utilización ambientadora. Colores muy vivos, también ellos saturados y violentos, funcionando en asociación primaria con sus complementarios y en cuya paleta la sangre nunca es tan roja como los vestidos o los decorados.

Estos planteamientos gráficos y estéticos de Liberatore se diría que se acentúan a lo largo de los dos álbumes y evolucionan hacia una exacerbación de estas tendencias que culminan en la historia en forma de epílogo que cierra el álbum.

Esta exacerbación funciona como traducción gráfica de nuestra modernidad aplicándose fundamentalmente a las situaciones que son típicas de esta y sobre las cuales volveremos a insistir. Notemos sin embargo el planteamiento contrario, es decir la existencia de una ruptura gráfica cuando se trata de una situación o de un personaje en ruptura dentro de la historia en la que todo funciona por la equivalencia mercantil y por el simulacro. Así ocurre en el apartamento de Raniero

cuando se trata de representar el amor imposible y romántico de Ranxerox por Lubna, amor tachado por una jeringa y que además no tiene sitio en un mundo semejante; Liberatore pone en escena a Lubna en una foto de grafismo desvaído y deslavado cuyo aspecto pasado, es decir anticuado, está acentuado por la monocromía sepia.

Igualmente ocurre con la pequeña vendedora de rosas, con su apariencia romántica y su carita aturdida que choca dentro de este ambiente por sus colores más bien suaves y su grafismo a la pluma; Ranxerox materializará esta ruptura a su manera (16).

Por último el pillo gris, apagado y enfermo, un auténtico "looser" del bar de Lampedusa, que sufrirá el mismo tratamiento por vomitar en la revista de un rival corpulento, violento y coloreado vivamente con un maquillaje rojo en forma de relámpago.

Igualmente ocurre con la pequeña vendedora de rosas, con su apariencia romántica y su carita aturdida que choca dentro de este ambiente por sus colores más bien suaves y su grafismo a la pluma.

13. Se puede notar que en los dos tomos de esta obra sólo hay dos decorados naturales. Uno es un islote en el centro de la ciudad, y para mostrarlo bien una fábrica es representada en segundo plano, el otro es una orilla de un mar polucionado. Aunque poco atractivos pertenecen a los dos personajes ricos de la historia (el verdor como elemento distintivo); se encuentra así por caminos desviados el imaginario propio de la pequeña burguesía actual.
14. La decrepitud de este mundo (Roma, Nueva York) da testimonio así de la verosimilitud de la representación y de la materialización de un "imaginario realista" totalmente opuesto al que rige los mundos tecnológicos pero asépticos de la ciencia ficción y que generalmente es portador de un proyecto socio-histórico permaneciendo así en el orden del sentido. Por el contrario el mundo de Ranxerox es tan sólo una especie de fotocopia del nuestro (¿réplica o modelo?); esta indiferenciación nos hace entrar en el orden de "la precesión de los simulacros" en el sentido de Baudrillard (op. cit.).
15. Cf. E. Goffman *La mise en scène de la vie quotidienne,* 2 vol. Ed. de Minuit 1979.
Se podría citar también el concepto de "proceso de personalización" de G. Lipowetsky (op. cit.). Parece conveniente precisar que en ambos casos, por encima de los juegos de manipulación significante, se trata individualmente de un proceso de auto construcción propio de las clases medias, de su sentido agudo de la clasificación social y de su búsqueda de modelos de comportamiento.
16. El texto en el que dice "Señor. ¿Me compra una rosa?" en lugar de "Dibújame un cordero" la pone en relación con *El principito* de Saint-Exupery como arquetipo de la inocencia infantil.

Después de este rápido sobrevuelo por el universo gráfico de Liberatore, en el que aparece una fuerte homología entre el universo descrito y su puesta en forma gráfica así como la importancia de ésta (17), habrá que interesarse ahora por algunos de los grandes temas susceptibles de aportarnos precisiones acerca del universo social escenificado en este cómic y acerca de la visión del mundo que en él preside.

Empezaremos pues por el mundo de la producción que se ve claramente materializado a través de algunos decorados y de la superabundancia de productos pero que queda sin embargo como el gran ausente de este cómic, no porque omnipresente termine por pasar desapercibido sino porque aquí es evocado únicamente bajo las especies del signo (decorados y productos). En ninguna ocasión se hace referencia al mundo de la producción salvo en aquella, humorística, en la que detrás de Enogábalo aparece un técnico cuya indumentaria, una simbólica blusa blanca totalmente ajena al universo de este cómic, marca ya su irrealidad y le hace funcionar de manera imaginaria, como la coartada de un mundo de signos en el que toda referencia productiva está ya superada y funciona de hecho según una lógica retro (18). De hecho, y está subrayado por la ruptura gráfica, la figura de técnico (que por otra parte tiene poco que ver con un técnico de vídeo) funciona como símbolo de una economía política perdida y diluida en la abstracción de la representación. A este respecto hay que señalar que los personajes importantes de esta historia (tanto en su episodio "Ranxerox en Nueva York" como en "Feliz cumpleaños, Lubna") son dos magnates del espectáculo y del vídeo (Mr. Volare y Enogábalo respectivamente), es decir de la producción de imágenes, y de una producción de imágenes particularmente desenfrenada que simula la realidad hasta el punto de insertarse en ella y de ser más real que lo real. Como testigo el personaje de la fiesta dada por Enogábalo que ya ni siquiera se fija en los grandes monitores "conscientemente estáticos" que representan un decorado urbano; únicamente "los pequeños monitores llaman la atención" pues son así designados como dispositivos de representación. En cuanto a los grandes su propio tamaño asegura su inmanencia y los produce como simulacro, transformando su especificidad artística en materialidad y destruyendo así la relación que mantenían con lo imaginario y que todavía se podía encontrar en las producciones anteriores de Enogábalo: reproducción al fluor del ano (escasamente solar) de su madre.

Detrás de Enogábalo aparece un técnico cuya indumentaria, una simbólica blusa blanca totalmente ajena al universo de este cómic, marca ya su irrealidad y le hace funcionar de manera imaginaria, como la coartada de un mundo de signos en el que toda referencia productiva está ya superada y funciona de hecho según una lógica retro.

ESTOS VÍDEOS DE NEW YORK QUERRÁN QUE SEAN ESTÁTICOS, PERO SOBRE TODO SON UNA BRONCA! ¡ENOGÁBALO NO SABE QUÉ COÑO INVENTARSE! ERAN MÁS DIVERTIDAS LAS AMPLIACIONES SERIGRAFIADAS CON COLORES AL FLUOR DEL CULO DE SU MADRE, DEL AÑO PASADO...
¡PERO ES CIERTO QUE CUANTO MÁS PEQUEÑOS SON LOS MONITORES, MÁS LLAMAN LA ATENCIÓN! A ESTOS TAN GRANDES, CASI NO LES HAGO CASO...
CONSCIENTEMENTE ESTÁTICOS.
?
VIDEO DE PARADOS..
16 3

Unicamente "los pequeños monitores llaman la atención" pues son así designados como dispositivos de representación. En cuanto a los grandes su propio tamaño asegura su inmanencia y los produce como simulacro, transformando su especificidad artística en materialidad.

17. Nos acercamos así a la fórmula de V. Nabokov para quien "el contenido es un simple ingrediente de la forma" sin poderla aprovechar en nuestra argumentación. En efecto si nos referimos al modelo de análisis semiológico de Hjelmslev resulta que en el cómic, teniendo en cuenta su especificidad diegética, se pasa difícilmente de "la forma de la expresión" a la "forma del contenido", demostrando así que si se puede plantear la articulación entre sustancia y forma del contenido, el problema no se resuelve en lo que respecta la articulación entre los dos planos y sobre todo en el número de articulaciones.
18. Se puede notar a este respecto la analogía con el funcionamiento actual de la moda para la cual el slogan podría ser: "no importa la indumentaria mientras sea distintiva". Por encima de la frivolidad y de la equivalencia general –y vacía– de los signos vestimentarios, la moda es en primer lugar una socialidad teatral y, a través de esta "puesta en escena de la vida cotidiana", ¿acaso no se puede ver la búsqueda angustiosa de un referente? Los intentos, continuamente iniciados e inmediatamente pasados de moda, de la clase media, abierta a toda nueva moda (también y especialmente el cómic), pueden entonces ser analizados como un proceso exacerbado de construcción auto-identificativa. El vértigo de las modas retro sería en este caso simplemente la aceleración de una lógica circular y contradictoria de la distinción y de la identificación.

Si lo imaginario tenía como cortada la realidad, cuando su polaridad estalla, lo imaginario se convierte en coartada de la realidad. Ya no es posible fabricar lo imaginario a partir de los datos de la realidad. Implosión y reversión del proceso: se trata entonces de reiventar la realidad como ficción tal y como lo propone, con su carrera de coches mortal, Enogábalo a Ranxerox. De acuerdo con esta óptica se ve claramente que la realidad no puede suministrar sentido el principio de la realidad es otro gran ausente de este cómic en el que se muere fácilmente. Las escasas ocasiones en la que el sentido está presente es bajo la forma de síndrome de abstinencia (falta de heroína o de dinero para Lubna). En tal caso resulta obligado volverse hacia el último referente, el referente histórico, generador de todas las producciones, remake de la carrera de carros (coches), remake de Fred Astaire, retrospectiva de los años 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, "lanzamiento de al menos veinte estilos para los años 90". Todos ellos son "post" simulando un referente histórico desrealizado y agotándose en una continua reinyección de real abocada a una rápida obsolescencia. El único referente sólido, además de la droga que funciona de manera análoga, es el dinero (19), materializando así la omnipresencia de la axiomática capitalista de la circulación generalizada bajo el signo de la indiferenciación. Aparece así la única ideología de este cómic, el único principio susceptible de hacer actuar o sonreír a Lubna, "escucha lo que dice Mister Volare, posee un montón de dinero y tiene razón...". El único que parece salvarse es Ranxerox, cuando no se ve obligado a buscarlo por el amor de Lubna. Ranxerox quien, curiosamente, a pesar de todas sus posibilidades técnicas, tiene un simple trabajo de chófer de taxi.

En tal caso resulta obligado volverse hacia el último referente, el referente histórico, generador de todas las producciones, remake de la carrera de carros, remake de Fred Astaire, retrospectiva de los años 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, "lanzamiento de al menos veinte estilos para los años 90".

¡EL CONSUMO POR SEGUNDO DE SONIDOS E IMAGENES HA ALCANZADO EN LOS ULTIMOS AÑOS COTAS ALARMANTES! ¡CON DIEZ MILLONES DE ESTACIONES DE VIDEO Y RADIO SÓLO EN LA ITALIA MERIDIONAL, EL DOBLE DE CINE, DOS MILLONES DE PERIODICOS DE ILUSTRACIONES Y FOTOGRAFIAS, LOS LASER-DISCOS, LOS CASSETTES AUTOGRAVADORES, LOS COMPUTO-CONCIERTOS, ETC, DENTRO DE CINCO AÑOS NOS ESPERA UN ABURRIMIENTO MORTAL ME SIGUES?
RAAAGH
¡NO HAGAS EL IMBECIL, RANX! ¡ESCUCHA LO QUE DICE MR. VOLARE! POSEE UN MONTON DE DINERO Y TIENE RAZON...
¡EN LOS ULTIMOS DOS AÑOS, HEMOS LANZADO Y RELANZADO AL MENOS TREINTA VECES LOS REVIVALS DE LOS AÑOS 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70 y 80 Y HEMOS PROMOCIONADO, CARA A LOS 90, VEINTE ESTILOS O MAS! ¡RECUERDO TODAS LAS DEFI ¡ IONES QUE HEMOS TENIDO QUE INVENTAR, DESDE EL RIDICULO "POST-MODERNO" HASTA EL ACTUAL "NIHILISMO POST-ERA EMPRESARIAL"!

La sorpresa deliciosamente retro de Lubna cuando Ranxerox rompe la nuca de Mr. Volare: "Pero... ¿qué haces bobo...? ¿estás celoso?".

19. Aunque el dinero sea simplemente el signo de un valor monetario que tampoco escapa al movimiento general. En la actualidad la moneda flota. Ella tampoco tiene referente ni principio de realidad como lo demuestra la danza endiablada del dólar. Pero quizá la moneda en esta situación es de hecho, más que el equivalente general, el modelo general.

Resulta particularmente destacable que el único personaje enamorado de este cómic (20) sea precisamente el único que no es humano. De hecho está enamorado porque no es humano, siendo la incidencia técnica la única posibilidad ofrecida al narrador para abordar este tema. El amor aquí está subsumido en un sistema de signos articulados alrededor del sexo: Ranxerox o el "falo exchange standard". Se asiste de hecho a una representación aseptizada, hiperrealística –pornográfica– del sexo. Ranxerox es simplemente un "semental sin fantasía", auténtico stakhanovista del sexo (Lubna le encuentra "un tanto mecánico"). Nada de seducción, nada de mujer fatal, nada más que una representación exacerbada y sin misterio, vacía y cruda, obscena por exceso de realismo y de funcionalidad. Ranxerox no tiene líbido (21) y ante este paraíso perdido del psicoanálisis los autores se esfuerzan, a través de una invocación del inconsciente vía perversidad, en reinyectar el referente. Véase como ejemplo el episodio de Raniero y de su amante inmoral de la que se desconoce hasta el nombre y que está recargado de signos para representar mejor la perversidad.

El caso de Timothy es más interesante pues resulta más explícito a pesar de referirse imperfectamente a la novela *Crash* en la que el metal se une al cuerpo erógeno y en la que las mutilaciones son siempre sexua-

EH, TOM, ¿HAS VISTO A ÉSE? ¡SE HA PUESTO EL PAÑUELO ROJO EN EL BOLSILLO! QUE DICES, ¿NOS LO HACEMOS
OK!
?
!!!
* EN EL CODIGO GAY DE NEW YORK, UN PAÑUELO ROJO SIGNIFICA QUE QUIEN LO LLEVA BUSCA PAREJA QUE LE PRACTIQUE EL FIST FUCKING, QUE CONSISTE EN HACERSE INTRODUCIR EL BRAZO ENTERO POR EL CULO

Testigos, los gays norteamericanos quienes, obligados a significar no pueden ser homosexuales sin ser sadomasoquistas en una especie de espiral inflacionista de signos de los cuales el más extremo, el más *hard* –el más significante – es el foulard rojo del *first fucking* escenificado en este cómic.

El episodio de Raniero y de su amante inmoral de la que se desconoce hasta el nombre está recargado de signos para representar mejor la perversidad.

20. Excepto la sorpresa deliciosamente retro de Lubna cuando Ranxerox rompe la nuca de Mr. Volare: "Pero... ¿qué haces, bobo? ¿estás celoso?".
21. Aquí también Ranxerox traduce la verdad profunda de nuestra época en la que la líbido se equipa con toda una parafernalia propia de las puestas en escena de los medios de comunicación masivos. En este terreno lo que parece que debe circular obligatoriamente, bajo la égida de la funcionalización del sexo y de los records en las performancias corporales, no es tanto el deseo como sus signos: testigos los Gays norteamericanos quienes, obligados a significar, no pueden ser homosexuales sin ser sadomasoquistas en una especie de espiral inflacionista de signos de los cuales el más extremo, el más 'hard' –el más significante– es el foulard rojo del "first fucking" escenificado en este cómic. Aquí también se descubre los problemas de construcción de un referente auto-identificativo.

les. *Crash* pone en escena un imaginario del cuerpo sin órgano, cuerpo deseante del "esquizo" sobre el cual se ejerce una demiurgia de cicatrices, de heridas, una multiplicidad de nuevos sexos (22). En Ranxerox los signos de esta esquizofrenia son puestos en escena bajo la forma de una perversión hiperrealista que rebaja la figura compleja del esquizo a la altura de un vulgar mirón. Desustancialización del referente psicoanalítico en el propio acto de la puesta en escena y cuyo sentido nos viene dado por el reforzamiento operado por la instantánea fotográfica que tanto excita a Timothy.

La foto lisa y helada, simple reproducción (¿imaginaria?) de la realidad provoca el deseo de Timothy, deseo que sólo puede satisfacer y mal –pues la realidad es siempre menos perfecta que su representación - con una puta cuya papel es afirmar la funcionalización del sexo.

Señalemos por fin su idilio con Brooke Shield, materialización de un imaginario en estado puro que transforma su realidad de representante de la "mayoría moral" en los Estados Unidos en beneficio de la perfección de su imagen. En los dos casos se trata de un simulacro brillante de perfección imaginaria que pasa por "real".

Desustancialización del referente psicoanalítico en el propio acto de la puesta en escena y cuyo sentido nos viene dado por el reforzamiento operado por la instantánea fotográfica que tanto excita a Timothy.

¿QUÉ ES?
MI ÁLBUM DE FOTOGRAFÍAS ERÓTICAS. ¿QUIERES VERLO?
¡LA UNIÓN DE LA CARNE Y EL METAL EN LOS ACCIDENTES DE AUTOMÓVIL ME EXCITA A MORIR! ¡ESTAS SON MIS PIN UP!

En el comienzo del primer álbum se puede leer a propósito de Ranxerox "¡qué mono"!, y esto es a costa de una pérdida del referente animal en beneficio de la puesta en escena espectacular de una falsa ferocidad de Ranxerox.

22. Sobre el cuerpo deseante del "esquizo" Cf. J. F. Lyotard *Economie libidinale.* Minuit 1974 y G. Deleuze y F. Guattari *Mille plateaux* Op. cit. y más precisamente "un seul ou plusiers loups".

No se puede terminar este trayecto hermenéutico sin abordar rápidamente la violencia hiperrealista e hipertrofiada que estructura este cómic. Salvo la última historia fuertemente salpicada de miembros arrancados, el imaginario que preside en su puesta en escena guarda sobre todo relación con la fuerza bruta, con el golpe y con el destrozo y si se puede leer en el comienzo del primer álbum a propósito de Ranxerox " ¡qué mono!", es a costa de una pérdida del referente animal (23) en beneficio de la puesta en escena espectacular de una falsa ferocidad de Ranxerox.

Se encuentra también en la última página de "Feliz cumpleaños, Lubna" una referencia a la "capilla sixtina punk", pero el mundo duro, hiperrealista, sin pasado y sin porvenir (24) está demasiado bien acabado, simulacro perfecto en el que todos los signos complacen, y resulta excesivamente gratuito para representar un movimiento que se pretende fuertemente referido puesto que traduce en todos sus actos la voluntad de significar aunque nada más sea la muerte del sentido. Ranxerox ejecuta el sentido de manera mucho más radical, sin respuesta posible, desafectándolo. En esto es fundamentalmente moderno y presenta el producto último de nuestra modernidad.

Simulacro perfecto de nuestro mundo —¿copia o modelo?— el de Ranxerox, hiperreal y 'sobre-nuevo', no nos deja otra elección que la reinyección de sentido, incluso la renovación.

23. En su ensayo titulado *Lautréamont* y al término de un análisis de contenido hecho por enumeración, G. Bachelard reagrupa todas las descripciones mórbidas de Lautréamont en dos tipos de acciones: la garra y la ventosa. Ambas, al contrario de Ranxerox cuya acción se ejerce sobre los cuerpos, penetran en el interior del cuerpo orgánico, la garra que corta y la ventosa que aspira. Bachelard relaciona esto con una dimensión inconsciente originaria que seguiría latente y a veces se actualizaría (mordiscos en algunas peleas del hombre moderno).
24. Se encuentra en esta representación de lo urbano como entorno violento y potencialmente peligroso, un elemento de la ideología segurizadora que desarrollan, a veces de manera un tanto humorística, algunos sectores de las clases medias. Dichas franjas de la población, determinadas por sus condiciones de vida material y su localización geográfica próxima a los barrios populares, tienen contacto con bandas salidas de estos barrios a los que a veces les gusta intimidar a quienes identifican como pertenecientes a otro mundo social. El mundo imaginario de Ranxerox solucionaría este problema por medio de la indiferenciación generalizada, por saturación, de todas las indumentarias.

¡EL BILLETE AÉREO DE VUELTA PARA ROMA, ZNORT!
¡¡¡RANXY, ERES MI ÚNICO GRAN AMOR!!!
FIN 1982 © STEFANO TAMBURINI e DANIELE LIBERATORE

Se encuentra también en la última página de *Feliz cumpleaños, Lubna* una referencia "a la capilla sixtina punk", pero el mundo duro, hiperrealista, sin pasado y sin porvenir está demasiado bien acabado.

# "RANXEROX" O LA "X" DE "RANX"

por Jacques COHEN

## LA "X" DE "RANX"

"RANXEROX": doble intriga...

En primer lugar, tipográficamente, dos grupos de cuatro letras constituyendo dos palabras: RANX y EROX ("¿eros?"). Luego dos parejas la pareja de "erres" y la pareja de "equis", es decir: "R-an-X" y "e-Ro-X". En un conjunto de ocho grafemas, cuatro aparecen una sola vez: "A", "N", "E", "O".

Fonéticamente tres sílabas: "RANX"-"E"-"ROX"; los dos grupos silábicos extremos empiezan y terminan por los mismos sonidos: el sonido "R" al principio y el sonido "X" al final, es decir una repetición consonántica del tipo "R.X"/"R.X" o, si se quiere reutilizar la vocal central, "R.X"-"E"-"R.X".

Doble intriga del estilo "ROCK N'ROLL" en la que se lee –se ve y se oye– la reduplicación de los duplicadores (fotocopiadoras) mundialmente conocidos de la marca RANK XEROX.

Doble intriga del doble en la que "RANX" sale convertido en "ROX" ("RANX N'ROX"), distinto dentro de la semejanza; doble intriga en la que lo que entra por un lado sale por el otro con algunas mínimas alteraciones sonoras (el sonido "O" sustituye al sonido "AN"); doble intriga en la que "ROX" se ofrece como copia inmediata de "RANX", copia sin embargo no certificada conforme a los signos si se tiene en cuenta esta doble intriga sonora y visual.

"X" primera incógnita de una ecuación imposible, cruce de contrarios en el que dos no constituyen pareja, sección ("¿seXion?") del uno por el otro, oposición oblicua del uno al otro; "X", dos segmentos que se tachan, que se cruzan el uno por el otro el uno al otro...

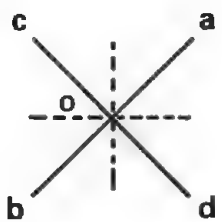
Así la "X" sugiere gráficamente la doble barrera, el rechazo recíproco; indica la 'incomposibilidad' de los dos, la imposibilidad de constituir una pareja, de fundirse en uno.

Me gustaría intentar una pequeña demostración sobre la "X" puesto que esta letra del emparejamiento imposible, de la irrealizable armonía del Todo en el Uno, parece generar el conjunto del episodio *Feliz cumpleaños Lubna* propuesto por Liberatore y Tamburini en RANXEROX 2 al que consagraré aquí mi atención (1).

Si dibujo (véase la figura) una "X", necesito trazar un primer segmento oblicuo y luego un segundo que deben cruzarse en el punto "o".

Si el primer segmento parte de arriba a la derecha para llegar a abajo a la izquierda (a-b), el otro para cruzarse ortogonalmente con el primero, partirá de arriba a la izquierda y se terminará abajo a la derecha (c-d).

Efectuando este doble trazado que indica con un énfasis cuando menos sintomático la primera "equis" del título impreso en el álbum en cuestión, establezco una serie de traducciones basadas a la vez en la similitud y en la disimilitud. Deberá entenderse aquí traducción en el sentido de reduplicación y de copia...




Si además trazo con una línea de puntos los dos ejes de simetría de la "X" (formando la "X" la cruz de San Andrés, los ejes constituirían la cruz griega), puedo comprobar que c-o y o-a son segmentos iguales formando un ángulo igual con el eje vertical pero no son directamente (por traslación) superponibles: efectivamente la orientación de o-a es diferente a la de c-o. Si considero que c-o es el modelo y que o-a es una imagen (copia) de este modelo (la línea vertical de puntos haría la función de un espejo) debo reconocer que esta imagen es incongruente con su modelo es decir que se le parece a la vez que no se le parece... Lo mismo ocurre con la imagen o-b con respecto a c-o. Estas observaciones pueden aplicarse al conjunto de los segmentos que forman los cuatro brazos de la "X". La incongruencia marca el juego parecido/no parecido basado en una división, en un corte que ninguna sutura puede, en este nivel, cicatrizar. El uno es incongruente con el otro y recíprocamente. Cada uno se instala en una soltería a cada lado del espejo que ninguna resolución especular de tipo dialógico o dialéctico debe anular.

¿RANXEROX ha tenido que escoger entre la congruencia y la incongruencia? ¿Acaso esta historieta no nos muestra que hoy y en todos los niveles –psíquicos, sociológicos, técnicos... – funcionan únicamente los cortes y las soluciones de continuidad?

"Así, la mano derecha puede ser perfectamente simétrica y semejante a la izquierda, sin embargo no son superponibles la una sobre la otra: imposible ponerse un guante derecho en la mano izquierda". (2)

¿Qué estratagema mental o técnica nos permitiría resolver esta incongruencia?

La "X" es por lo tanto una letra construida sobre dos ejes de simetría que se constituyen en "tabiques disimiladores" puesto que, a partir de ellos, se construyen series de segmentos simétricos pero no superponibles.

La "X" en el título condensa el quiasma del título que se balancea en su reversión espejeante:

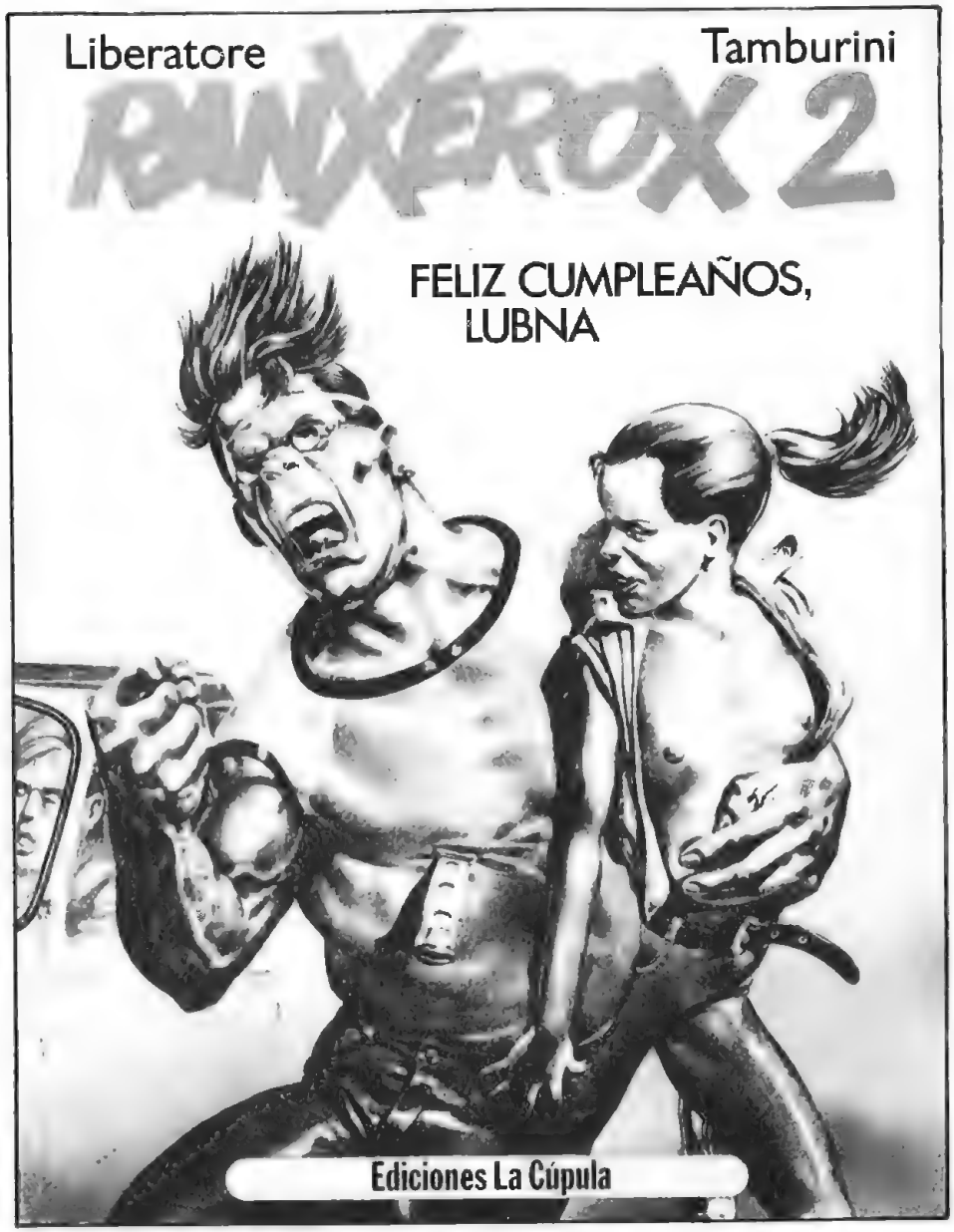
"...RANXEROXERANXEROXERANXEROXERANXEROXERANX... etc..."

La "X" está diseminada dentro del álbum y relanza sin cesar distribuciones disimiladoras e incongruencias paradójicas: RanXeroX es chófer de un taXi, se encuentra en un momento determinado con Lizzy quien rechaza a MaX(imo); Lizzy pide a RanX que le lleve a la esquina de LeXington con la sesentaiuno... muy eXcitada (¿seXualmente?) esnifa cocaína...

Sin duda alguna la "X" es tipográficamente y fonéticamente, en esta intriga del doble fuera de la pareja, el elemento motor de esta historia de regalo sin intriga.

## LA "X" DE LA PORTADA

En la portada del álbum Ranx y Lubna se presentan en un cruce que refuerza el del título. Podría hablar aquí de torsión: "X" en el espacio. El puñal clavado indica el centro en el que se encuentran, para separarse, las fuerzas antagonistas. Pero lo que más me choca es la incongruente simetría de los ojos de Ranx y de los pechos de Lubna. La camisa abierta de ésta descubre los dos iris de un pecho núbil mientras que en la facies de Ranx, sesgada por una boca abierta, surgen dos cráteres vidriosos por la cólera.




La "X" de la portada.

Estos dos seres presentan respectivamente una cara ciega: un tabique disimilador pasa entre él y ella; inversión. Los ojos del pecho (Lubna) se transforman en pechos del rostro (Ranx); la boca del robot es una apertura en el cuerpo, la camisa de la adolescente una apertura sobre el cuerpo.

La fila superior de los cinco dientes de Ranx tiene su réplica incongruente en la fila de los cinco dedos de su mano izquierda. Quiasma: pasar bajo unos ojos sin mirada de una serie horizontal a una serie vertical bajo una mirada sin ojos.

A la nariz atrofiada del supermán (esperma-man) encolerizado corresponden los senos inmaduros de su joven y agresiva dulcinea. El azul de los labios de Ranxy recoge el de los ojos de Lubna y, otra simetría incongruente, el rosa de los ojos bajo el cristal reenvía al de una boca entreabierta (la de Lubna). A la atrofia del uno responde la hipertrofia del otro y a la inversa: quiasma permanente de la "X" en el que no se puede encontrar, dentro de esta alternancia de la falta y del exceso, una posición intermedia, estabilizadora y mediatizadora.

Atrofia, pues, del cuerpo de Lubna cuando se presenta como mujer en su lenguaje y su sexualidad, hipertrofia, simultáneamente, cuando sigue siendo la niña que quiere caprichosamente un regalo y que, próxima aún a su reciente pasado, va a vigilar a otros niños. Hipertrofia del cuerpo de Ranx (cuya "X" le relaciona decididamente, de un directo, con el boXeo), dada la atrofia de su capacidad reflexiva. La imagen de este cuerpo musculoso reenvía, en un entrecruzado permanente, al cuerpo de cualquier micro-céfalo culturista y, naturalmente, a todos esos otros cuerpos potentes e hipertónicos que pueblan, sobre todo desde los años treinta, el universo del cómic.

Pienso, evidentemente, en Tarzán, Flash Gordon, Superman, en Conan el bárbaro y Rahan el salvaje... Es cierto que dos responsables inmediatos de estos cuerpos recauchutados, hinchados de savia y siempre en celo parecen ser CORBEN como ejemplo más reciente y MIGUEL ANGEL como el más antiguo.

Sin lugar a dudas la influencia del barroco italiano sobre Liberatore es de una importancia capital; este dibujante virtuoso busca, expresamente, efectuar un retorno a las obras contrariadas del Maestro de los Medicis. De los "Esclavos" al "Moisés", de la "Aurora" a la "Noche",

las torsiones en espiral de los cuerpos no dejan de desear el centro ausente de su génesis: la "X" que desconoce las reversiones y permutaciones alocadas...

La tensión viene pues del cruce de fuerzas antagonistas.

El brazo derecho doblado de Ranx y la pierna izquierda doblada de Lubna se encuentran inscritos en dos planos de fuga inversos: el plano del brazo va hacia la derecha, el de la pierna hacia la izquierda; puede imaginarse sin dificultad su cruce virtual detrás de las dos figuras; añádase a esto el repliegue del brazo inflamado y escrofuloso del robot enamorado y el de la pierna alargada y lisa de la adolescente (replegados alternativamente por lo tanto simetría incongruente).

La "X" resulta básica también cuando se dibuja mentalmente por una parte el eje que va de la cabeza de Ranx a la pierna izquierda de Lubna y por otra el eje que va de la cabeza de ésta a la pierna derecha de aquél; el cruce se efectúa en torno al puñal que, a su vez, cruza perpendicularmente el plano vertical y frontal del torso.

Cruce también de la horizontal de la mano viril sobre el busto vertical y grácil de la muchacha; cruce del brazo vertical de ésta con el surco del esternón masculino; por fin separación cruzada de los dedos de Lubna (la posición del pulgar y del meñique atraviesa el eje vertical del brazo cuya trayectoria pasa por el dedo medio).

Para terminar estos análisis tendentes a demostrar la importancia del funcionamiento en "X" dentro de la génesis plástica y figurativa de Ranx y de Lubna, señalaría en lo que al robot se refiere el cruce de las venas yugulares con los músculos esterno-cleido-mastoideos y también la intersección de las líneas convergentes de los frunces del entrecejo que caen en divergencia para formar el triángulo nasal... con respecto a ella señalaría por una parte la torsión del cuerpo puesto que la cabeza presenta una orientación opuesta a la del pubis y, por otra parte, para volver finalmente a los botones y a los pechos, insistiré sobre la perfecta "X" centrada en el esternón y que está formada por el cruce de dos líneas; partiendo ambas de una aréola y de un pezón "en relieve", se terminan (pasando por una clavícula) en un botón de cierre "en hueco".

## LA "X" EN PINTURA

Algunos han llegado a escribir que RANXEROX era la Capilla Sixtina "Punk". Yo creo que, guardando las distancias, esto es verdad, al igual que es cierto que lo que conocemos de los frescos de MIGUEL ANGEL debe tener en cuenta el estado actual de los soportes; están llenos de fisuras y resquebrajaduras; este estado es debido, claro está, al envejecimiento que produce superficies rugosas, agrietadas y a veces abombadas. Paradoja sin embargo que me interesa enormemente para la búsqueda que pretendo pues, sobre estas superficies destartaladas por el tiempo, surgen figuras hermosas y lisas con curvas y musculaturas juveniles.

Debe notarse, en este espacio consagrado y al nivel de las superficies, la relación no-congruente de ambas pieles -la del tabique arquitectural y la del tabique epidérmico-, por lo tanto el cruce desacorde de lo real y de lo virtual.

Este quiasma, practicando el desplazamiento conveniente, corresponde al que Liberatore elabora en su ficción. Ciertamente no se puede ignorar la literalidad de las materias y de las tonalidades del álbum que se presentan a menudo desvaídas como si la propia piel de la obra hubiera absorbido -como un secante- el color de las superficies para dejar únicamente (efecto "triclo" o "copy-art") una especie de pulverización (¿acaso las fotocopiadoras RANK XEROX no funcionan captando el polvo de tinta?). No ignorar este primer registro me autoriza a meterme en la piel de la ficción para detectar en ella los nuevos cruces de pieles, los de las arquitecturas y objetos técnicos y los de los cuerpos vivos. En el primer caso se trata de envoltorios estropeados, abollados, grabados, desconchados y agrietados, marcados así por su obsolescencia; en el segundo caso (pieles de los personajes), al presentarse igualmente abultadas y llenas de entrantes y de salientes, connotan, por el contrario, la potencia vital, incluso bestial, de lo biológico. La epidermis se estira y tensa bajo la presión de la musculatura y del sistema venoso... turgescencia generalizada de los cuerpos que revelan así su juventud y su ímpetu frente a la senectud de los tabiques y de las superficies del entorno construido. Se opera de esta manera la inversión de las simetrías y la no-congruencia de los efectos. Para los cuerpos humanos el juego de sombras y de luces marca la dilatación erótica de la epidermis, para los paramentos y las carrocerías este mismo juego indica la degra-

dación y la ruina. Se ve, en este cruce de lo entumecido con lo desentumecido, una nueva figura de la "X".

Esta figura –que no paro de rastrear en beneficio de mi argumentación– puede detectarse también en el tratamiento y en el juego de las formas y del grafismo.

Este delimita y aísla todas las configuraciones, recorta un mosaico de superficies e imita en esto los trazados que estructuran los frescos de MIGUEL ANGEL. Por sí mismo el trazado (para Liberatore) evoca el volumen y el relieve de los seres y de los objetos; sin embargo el autor utiliza, para evocar las mismas cosas, los degradados en el interior de cada una de las superficies.

Una simetría incongruente se efectúa por lo tanto entre estos dos registros: el juego de sombras y de luces describe la geografía de los volúmenes –como también puede describirla el contorno de las siluetas– pero haciéndolo –claro está– de una manera completamente diferente.

Se instala así un antagonismo entre, por una parte, la doble capacidad del trazo que tan pronto puede resaltar como aplastar los relieves y, por otra parte, la no menos doble capacidad de los degradados que tan pronto pueden revelar como amortiguar esos mismos volúmenes.

Este juego de los cuatro poderes corresponde bastante bien a las combinatorias de la "X".

Como MIGUEL ANGEL, Liberatore sabe poner en su sitio las sombras adecuadas pero sabe también servirse de los reflejos sobre las sombras para producir rotaciones de volumen paradójicas. Volúmenes que, iluminados en su propia sombra, anulan, por medio de este retorno de los valores claros, la luz opuesta a su sombra: efectivamente, reflejada así sobre una superficie de sombra, la luz difumina la profundidad y, inmiscuyéndose en ella, la dilapida desde el interior.

Otro cruce se engendra aquí, el trabajo de las sombras en la luz (trabajo de lo oscuro en lo claro) se invierte y se convierte simétricamente en trabajo de las luces en la sombra (trabajo de lo claro en lo oscuro).

Sin embargo el relieve en positivo no se superpone al relieve en negativo; una incongruencia manifiesta aparece una vez más pues lo

En este instante se cruzan dos operaciones inversas, una convergente (la erección del pecho fuera de su cápsula de tejido) y otra divergente (el gesto liberador de apartar el vestido).

que se saca a la luz o a la sombra, según se emplee uno u otro de estos procedimientos, no recae nunca sobre los mismos relieves.

## LA "X" DE "EROX"

Me gustaría continuar demostrando, en este punto de mi trayecto, que la "X" genera otros niveles de funcionamiento en el álbum RANXEROX.

Así, en lo que concierne el registro de la sexualidad, está la imagen paradigmática de la puta (página 8) que tira del escote de su vestido para dejar aparecer el pezón de su pecho derecho. Este gesto me permitirá hacer hincapié sobre una curiosa relación de fuerzas (¿acaso toda esta pseudo-historia de Ranx no es una "agonística" basada generalmente en las pulsiones de agresión y de destrucción, manifestaciones a su vez de la pulsión de muerte?). Así pues relación de fuerzas puesto que para que el pecho pueda salir conviene ayudar el tejido a apartarse; resulta fácil notar que en este instante se cruzan dos operaciones inversas, una convergente (la erección del pecho fuera de su cápsula de tejido) y otra divergente (el gesto liberador de apartar el vestido).

Por lo tanto resulta posible indicar otro cruce en esta escena de seducción provocadora; no se trata de la entrega (ofrenda del cuerpo femenino) y la toma (el rapto de este cuerpo por el hombre) sino, precisamente, de estos dos movimientos opuestos que un análisis de la acción de la mujer sobre ella misma revela.

El dedo tira del tejido que se abre en triángulo para que el pecho, así descubierto, libere su empuje. De hecho, la puta tira para dejar pasar... para ayudar la "ex-presión" de una parte de su pecho. De esta manera el tirar y el empujar resultan claramente dos operaciones antagónicas, a la vez similares y diferentes, que ponen de manifesto la estructura del quiasma. Esta estructura en "X" se detecta también en la página 9 cuando Lubna atrae hacia sí el niño (que está encargada de vigilar) para propinarle con más violencia y precisión un puñetazo de pretensiones correctivas: puño cerrado / boca abierta... "RANKS N'ROCKS"... "RANX N'ROX".

Puño cerrado / boca abierta... "RANKS N'ROCKS"... "RANX N'ROX".

Un análisis del mismo tipo, relacionado también con el cuerpo a cuerpo, puede efectuarse tomando como objeto la viñeta de la página 9 que muestra el coito de Timothy con la puta.

La figura de la "X" organiza claramente el conjunto de los elementos de la escena; efectivamente, los cruces se multiplican: cruce de cabezas, de brazos y de piernas, cruce de sexos (se habrá notado que los cruces de los que hablo a lo largo de mis demostraciones no se sitúan todos al mismo nivel para el espectado-lector del álbum: algunos son actualizados dentro de la misma imagen —el cruce se deja ver "in praesentia" -, los otros son virtuales y sólo pueden ser deducidos —se ofrecen "in absentia"—. Este es el caso del cruce del que acaba de ser cuestión, el de la "X" seXual).

Continuando en esta última viñeta del coito que, en el registro de la erección, presenta una inversión en relación con la viñeta de la página 8 de la que he hablado más arriba, es preciso señalar hasta qué punto se

hace sutil la maquinación del cruce. El hombre penetra a la mujer; a la divergencia de los labios vaginales abriéndose se opone la convergencia del pene; sin embargo el hombre en su postura descubre una espalda cubierta de cicatrices, una espalda simplemente seccionada o, para decirlo más rápidamente, una espalda literalmente "seXionada". Así pues paradójica inversión puesto que de esta manera el hombre se hace portador de sexos femeninos (los bordes de las cicatrices son como labios) mientras que la mujer presenta sus rodillas y piernas plegadas, turgentes bajo el brillo de las medias negras, como dos falos erectos.

Resultado de esta acción extrañamente cruzada: esperma y sangre en el asiento del taxi. El esperma y la sangre son líquidos semejantes en tanto que orgánicos pero diferentes en la medida en que uno está destinado a la eyaculación y el otro a la "regulación".

¡APAGA ESA MIERDA, RANX, ME DESCONCENTRA...! EH, GUAPA, ¿SIENTES EL FRIO DEL SKAY BAJO LAS NALGAS? ¿TE GUSTA?
LA ESPALDA DE TIMOTHY ESTABA CRUZADA DE CICATRICES, TESTIMONIO DE INNUMERABLES ACCIDENTES DE COCHE. ¡ESTABA LOCO!

Paradójica inversión puesto que de esta manera el hombre se hace portador de sexos femeninos (los bordes de las cicatrices son como labios) mientras que la mujer presenta sus rodillas y piernas plegadas, turgentes bajo el brillo de las medias negras, como dos falos erectos.

## LA "X" EN HERIDAS

Siempre en el marco de la detección de simetrías incongruentes y puesto que la sangre me lleva a ello, quisiera analizar algunas escenas más particularmente relacionadas con las heridas puesto que acabo de abordarlas.

Página 5, Timothy manipula un par de tijeras. Hay que señalar la relación directa entre este instrumento y el objeto de mi búsqueda, es decir la búsqueda de la "X", en la medida en que está constituido por el cruce mismo; hay que reenviar también al lector a mis argumentos anteriores a propósito de la incongruencia y de la paradoja de los guantes, en la medida en la que un par de tijeras tiene siempre que ver con las manos...

Timothy manipula por lo tanto un par de tijeras para recortar imágenes de heridas sacadas de un manual de medicina legal (recordemos que Liberatore iba a dedicarse a la medicina). Estas imágenes de heridas,

Timothy manipula un par de tijeras, objeto que está constituido por el cruce mismo.

¡MIRA ESA ZORRA, ES BROOKE SHIELDS! LE HE PEGADO EN LA CARA HERIDAS RECORTADAS DE UN ATLAS DE MEDICINA. ¡MI SUEÑO ES MORIR JUNTO A ELLA EN UN ACCIDENTE DE COCHE, Y TENER UN ORGASMO EN EL MOMENTO DEL CHOQUE!

Estas imagenes de heridas, convenientemente seleccionadas por Timothy, son montadas sobre la imagen de un hermoso rostro de mujer (en este caso Brooke Shields) y el resultado es proyectado sobre una pantalla.

convenientemente seleccionadas por Timothy, son montadas sobre la imagen de un hermoso rostro de mujer (en este caso Brooke Shields) y el resultado es proyectado sobre una pantalla. Sin entrar en el detalle de las operaciones que aquí se efectúan, indiquemos la serie de quiasmas sobre los que se basan:

– el de las tijeras,

el que constituyen la apertura de las filos de la tijera y la sesgadura del papel cortado,

– el que permite el paso de la herida real del papel recortado a la herida virtual (imagen fotográfica),

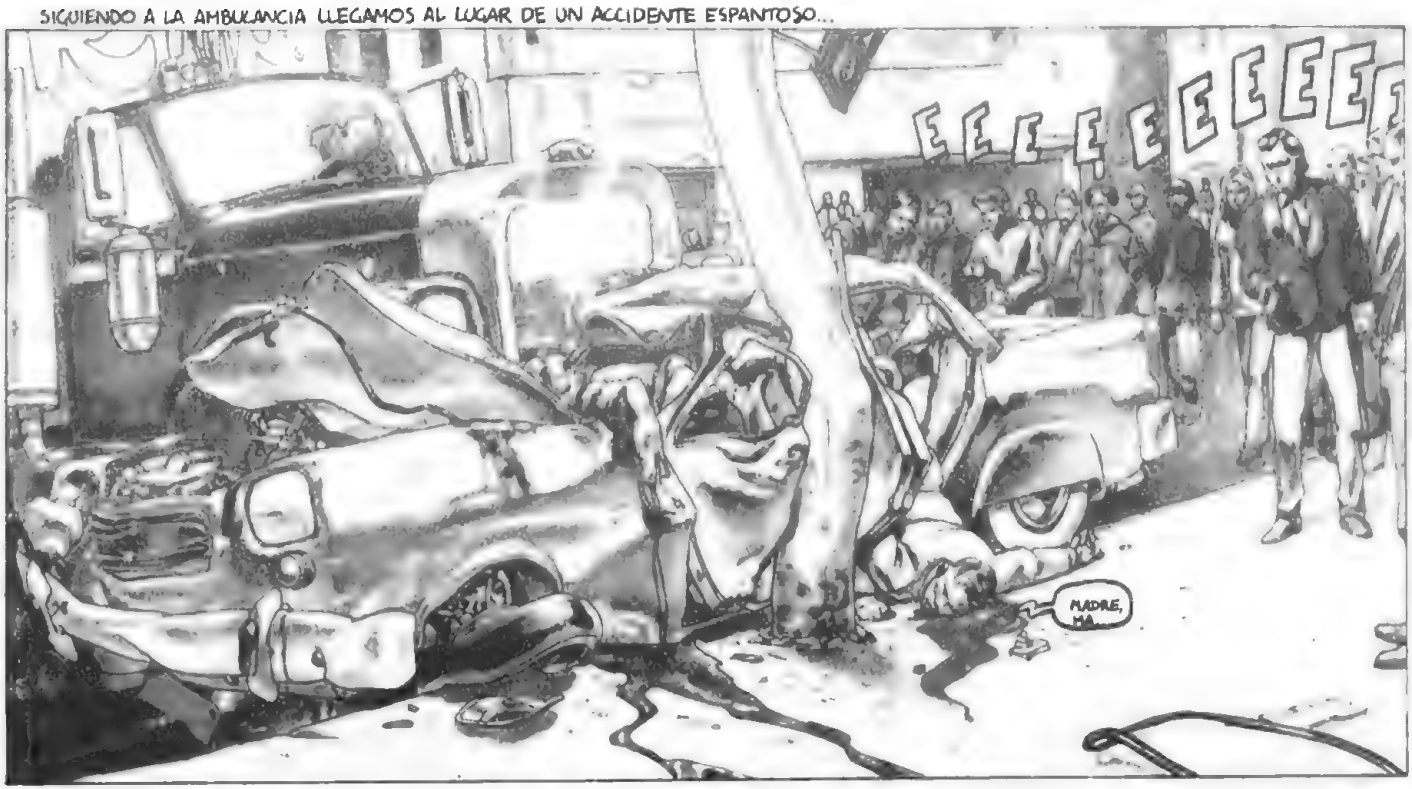
– los que forman los rayos luminosos convergentes y divergentes del aparato de proyección (cruce de los rayos en el dispositivo óptico),

- y los que se tejen entre el ojo, la boca y la herida, entre lo entreabierto, lo abierto y lo cerrado de los labios a los párpados cicatrizados sobre el rostro cándido de un imaginario proyectado (Brooke Shields).

Página 7, "siguiendo a la ambulancia llegamos al lugar de un accidente espantoso...": el cruce aquí se presenta mortal; el del camión con el turismo. El coche ha sido arremetido por el camión y lanzado contra un poste de señalización. Los cruces se encadenan; está el de la vertical del camión y del poste con la horizontal del coche (intersección de dos planos) y además aquellos de los que el coche es objeto: está cruzado en el plano horizontal (atenazado lateralmente) y como consecuencia también en el plano vertical (apertura del capot y, puede deducirse, también del maletero).

Cruce siempre de proyecciones e "intro-proyecciones". Salidas del motor bajo el capot del coche, salida de las circunvoluciones cerebrales por el agujero del cráneo hundido de la mujer (se sabe que Ranx, como la creatura de Frankenstein, puede desmontarse el cráneo como desmonta, también literalmente al funcionario de la ambulancia en la página 7). Otras salidas se detectan también, las de los ocupantes del automóvil y del camión. Para los automovilistas la eyección está invertida, el uno está con la cabeza hacia arriba y las piernas colgando, el otro con la cabeza colgando y las piernas hacia arriba.

¿Resulta necesario, para cerrar el capítulo sobre las heridas, hablar de las escenas (páginas 20 y 21) en las que Ranx se sirve de un ventilador eléctrico en funcionamiento ("X" en rotación rápida) para destrozar el rostro de uno de sus adversarios y la mano del otro? Este cruce




de la carne y del metal, este cruce incluso sexual si creemos a Timothy (" ¡La unión de la carne y del metal en los accidentes de automóvil me excita a morir!" dice en la página 6), reenvía al de la cirugía y al del accidente, al de la herida voluntaria o involuntaria.

¿Resulta necesario, para terminar con los accidentes, hablar de las trayectorias del coche de Ranx que en tres viñetas (páginas 28 y 29) produce tres "X", tres cruces voluntarios para un accidente voluntario ("había calculado exactamente los tiempos y la trayectoria...")?

En primer lugar el coche derrapa hacia la izquierda para salirse de la carretera y coger otra (sección aquí del límite de separación de dos carreteras: intersección de dos líneas en un plano horizontal); luego el vehículo atraviesa perpendicularmente la vía sobre la que rueda

Los cruces se encadenan; está el de la vertical del camión y del poste con la horizontal del coche y además aquellos de los que el coche es objeto. Los automovilistas: el uno está con la cabeza hacia arriba y las piernas colgando, el otro con la cabeza colgando y las piernas hacia arriba.

para, chocando a toda velocidad contra los pretiles de seguridad y rompiéndolos, lanzarse fuera de la carretera (mismo tipo de cruce que el precedente: intersección de dos líneas en un plano horizontal); por fin, último cruce (pero aquí en un plano vertical) el automóvil salta por encima del parapeto y cae sobre el coche adversario que por la carretera de abajo avanza hacia él.

Triple quiasma por lo tanto en esta escena apocalíptica final de la que Ranx saldrá indemne puesto que habrá sabido tirarse a tiempo de su vehículo ( ¡cuarto y último quiasma!) cruzándolo por la izquierda...

Salida del motor bajo el capot del coche, salida de las circunvoluciones cerebrales por el agujero del cráneo hundido de la mujer.

## NEUROPTICA

Otro registro para un funcionamiento decididamente reiterado de la "X": quiasmas en el espacio óptico.

Juego de miradas número 1.....:

Cuando Timothy hace la proyección de diapositivas (página 6) él es a la vez emisor y receptor de la imagen. Los rayos luminosos divergentes que salen del aparato convergen, de vuelta, para alcanzar la retina del espectador. El quiasma es debido a la permutación de los papeles y de las direcciones.

Juego de miradas número 2.....:

Cuando la viñeta final de la página 11 muestra a Ranx mirando a Lizzy por el retrovisor, todo indica el entrecruzado de las miradas.

Ranx se sirve de un ventilador eléctrico en funcionamiento ("X" en rotación rápida).

Lizzy mira el reflejo de Ranx mientras que, al mismo tiempo, éste mira el reflejo de la mujer.

Juego de miradas número 3.....:

Este último juego es el más importante del álbum y creo que condensa quizá una gran parte de las propuestas que he intentado demostrar. El dispositivo de vídeo puesto en marcha por Enogábalo (página 24) articula y centra cuatro cámaras. La viñeta, arriba a la izquierda en la página indicada, concreta muy claramente el esquema óptico del sistema ideado por el patrón del club. Cuatro cables reales arrastrando por el suelo corresponden a los cuatro brazos de una "X" virtual; estos brazos, ciertamente un poco blandos, se oponen claramente dos a dos en cuanto se sabe que ponen en relación dos coches antagonistas portadores respectivamente de dos cámaras (éstas se oponen también en el espacio puesto que una está situada arriba, en el techo del coche, y la otra se encuentra abajo, en la parte delantera del capot).

Enogábalo está en la mesa de mezclas (aparato cuyo funcionamiento implica ya permutación y cruces de imágenes). Hay que pensar que ninguna de las cámaras dará la misma imagen de la escena sino que presentarán imágenes distintas de la misma escena; esta puntualización señala aquí también el juego de simetrías no-congruentes que nos ocupa desde el principio. Cuando Ranx, para protegerse, quiere conducir sin mirar por el parabrisas y baja su rostro para ponerlo por debajo del volante, se enchufa directamente en los circuitos de las cámaras de su coche. Uno puede preguntarse qué es lo que ve... tiene seguramente la posibilidad de mezclar él también su visión es decir de cruzar en su nuevo quiasma "electróptico" las imágenes grabadas por sus prótesis oculares.

Prefiero que subsista la incógnita y pensar que habría, aquí también, que cruzar numerosas incongruencias.

## NEUROTICA

Alrededor de los años cincuenta la revista norteamericana NEUROTICA se hacía eco de una violenta campaña contra el cómic y concretamente con la publicación de un artículo virulento de G. Legman. Se

Ultimo cruce (pero aquí en un plano vertical) el automóvil salta por encima del parapeto y cae sobre el coche adversario que por la carretera de abajo avanza hacia él.

sabe que cantidad de psiquiatras se manifestaron contra la depravación de la juventud engendrada por la lectura de cómics. Hoy en día algunos se preguntan todavía por qué la censura no ha actuado para prohibir los álbumes de RANXEROX "puesto que siempre es corta de vista" y este álbum "resulta de una terribe eficacia sociológica y será, sin lugar a dudas, dentro de algunos años, una de las historietas más típicas de los años 80" (las dos citas están sacadas de *L'année de la bande dessinée 83/84*, Ed. Temps futurs, p. 85).

La cuestión de la censura con respecto a esta obra me fue directamente planteada este año por una alumna de licenciatura que rechazó realizar el trabajo que le había propuesto sobre este álbum (¡trabajo, sin embargo, de parodia!) (3).

Así pues el problema está por analizar; creo que dos factores contribuyen a descalificar, para algunos, una obra semejante.

Todo indica el entrecruzado de las miradas. Lizzy mira el reflejo de Ranx mientras que, al mismo tiempo, éste mira el reflejo de la mujer.

El primero es su relación con la locura y el segundo su relación con la "post-modernidad".

Nada más lejos de mí que la pretensión de sugerir que RANXEROX es totalmente reductible a uno o a otro de estos referentes, ni tan siquiera que éstos se muestren exhaustivamente en este cómic.

Sin embargo querría conseguir demostrar que la letra "X", generadora del conjunto de la obra de Liberatore (y Tamburini) determina también algunos de los mecanismos de la psicosis de la "post-modernidad". ¿Contribuirá este último análisis a inscribir la producción que nos ocupa en el espacio actual de nuestras problemáticas relacionadas tanto con el cómic como con la civilización?

Se debe comprender que algunos experimenten angustia y repugnancia ante la lectura de semejante obra percibida bien como regresiva bien como totalmente decadente.

Por decirlo con brevedad, la "X" funciona en la psicosis en la medida en la que esta estructura del doble y de la no-congruencia economiza radicalmente la mediación y promueve una evitación permanente de la "concienciación". Así esta figura del cruce y de la separación paradójica, estudiada a lo largo de estas páginas, es la que obstaculiza psicóticamente los mecanismos de la mentalización es decir de la representación mental (imaginaria o simbólica). En la psicosis y concretamente en su forma más radical —el autismo— una doble barrera se produce en la imaginación y en la verbalización. La relación de objeto psicótico —por emplear aquí una terminología psicoanalítica que encierra sus riesgos— es de hecho pre-objetual, es decir que la relación privilegiada con el mundo y con el otro se hace, en este estadio, por medio de la fusión y/o de la separación. Esta última modalidad indica que ni el sujeto ni el objeto son aprehendidos en su totalidad; nos encontramos entonces frente a un sujeto parcial y, correlativamente, con un objeto parcial es decir con un régimen correspondiente al de las pulsiones parciales no-integradas (4).

Está claro que Ranxerox es psicótico a tres niveles:

— en primer lugar los procesos mentales que pone en marcha no le pertenecen; en él, robot electrónico informatizado, las operaciones de pensamiento son teledirigidas y programadas. Por lo tanto Ranx no tiene consciencia, está movido por un pensamiento que no le es propio

¡EN LOS COCHES ESTÁN MONTANDO LAS TELECÁMARAS MÓVILES AUTOMÁTICAS CON QUE FILMARÉ LA CARRERA! ¡YO SEGUIRÉ EL MONTAJE DEL VÍDEO DESDE LA CABINA DE DIRECCIÓN INSTALADA EN LA FURGONETA! TENÉIS QUE DAR TRES VUELTAS A LA MANZANA INTENTANDO ELIMINAROS UNOS A OTROS, ¿TODO CLARO?

Cuatro cables reales arrastrando por el suelo corresponden a los cuatro brazos de una "X" virtual.

¿QUÉ HACES, RANX?
¡PERO, TÚ ERES UN ROBOT!
¡EXACTO, MIRA SI PUEDES CONECTAR ESTE CABLE A LAS TELECÁMARAS!
¡OKEY, LO INTENTARÉ!
¡CONEXIÓN LISTA!
¡PERFECTO! ¡AHORA VEO CON LAS TELECÁMARAS!
¡A TODO COLOR
¡TENGO EL CONTROL TOTAL DE LA CALLE Y DE LA SITUACIÓN!

Uno puede preguntarse qué es lo que ve... Tiene seguramente la posibilidad de mezclar él también su visión, es decir de cruzar en su nuevo quiasma "electróptico" las imágenes grabadas por sus prótesis oculares.

(los psicóticos actúan a menudo como por influencia de otro, otro que los paranoicos además proyectan alucinatoriamente en el exterior). Ranx es el lugar de una combinatoria siñalética que se cruza en él automáticamente y de la cual él es el efecto.

– además no comunica realmente sino que se expresa casi exclusivamente por la acción y muy a menudo –por no decir siempre– por la acción violenta, inmediata, no elaborada mentalmente ni verbalizada (no hay palabra interior en él); cuando el lenguaje aparece, resulta somero y emparentado con el gruñido (" ¡znort!").

– por último Ranx está regido por el juego de pulsiones parciales por lo tanto desintegradas y estalladas que no consiguen constituir un sujeto integrado, un sujeto capaz de aplazar imaginariamente la satisfacción por medio de la producción fantasmática o mediatizarla por el lenguaje.

En este universo todos están en una situación psicótica, enrollados sin mediación (la "X" designa perfectamente esa doble barrera del punto central anulándose en el cruce de las dos aspas y estallando en las cuatro extremidades de sus brazos), y como consecuencia buscan, en una inmediatez desenfrenada y exacerbada (en la droga, el sexo, la violencia y la sangre) la satisfacción, sin trabas, de la pulsión por prescripción del deseo.

Este universo es por lo tanto, a mi parecer, el reino del doble o del dos, el de las conexiones y de los contactos, el de la muerte sin flores ni coronas... el que hace la cruz sobre el mismo "uni-verso".

Para salir de este espacio pre-edípico convendría que Ranxy y los otros se abrieran a la alteridad y que se constituyera un mundo basado en la mediación hablada y por lo tanto "concienciada"; en resumen haría falta (pero ¿por qué haría falta en realidad?) que un tercero (el Otro, el Lenguaje) viniera y engendrara la constitución de un auténtico sujeto, aunque estuviera alienado en un yo imaginario incluso totalmente neurotizado.

> No hay lugar a dudas, Ranxy prefiere la psicosis...
> ¿Qué ocurre a este respecto con los dos autores del álbum?
> ¿Acaso el cómic no será en el fondo de orden psicótico en cuyo caso RANXEROX (sin ignorar todos sus antecedentes) le permitiría manifestarse en toda su especificidad?

Así pues lo que más falta le haría a esta historia sin aventura, hecha de permanentes flashes alucinados, apoyándose en una estructura narrativa elíptica y en una distribución tabular muy heterogénea, sería quizá un agente de enlace que supiera ser un tercero y pudiera por lo tanto resolver las paradojas psicóticas y las simetrías incongruentes de "X", "agente doble".

Un tercero que pudiera reunir esos trozos de cuerpos y esos cuerpos destrozados para salir de la esquizofrenia sin caer en una psicosis paranoica que reconstruiría su mundo a golpes de totalización delirante.

RANXEROX crea angustia y comprendo que se pueda –para no ser contaminado por los miasmas mortíferos de esta violencia loca (es decir sin razón)– pedir ayuda... Pero la psicosis de Ranxy marca el fracaso, en el nivel individual y social, de la censura y la derrota de una cierta organización "superegoica" capaz de canalizar la violencia, de producir la evitación del cuerpo a cuerpo y de establecer un consenso...

¿Superar el fracaso no consistiría en hacer que la "X" no se tache dos veces en su centro-centro, ausente de un cruce sin permanencia, de manera que en el medio una conciencia pudiera instalarse para que un sujeto pudiera llegar y un sentido pudiera constituirse?

¿Superar el fracaso no consistiría en articular, en torno a un tercer punto referencial, las simetrías incongruentes? ¿en poner en marcha (¡volver a poner en marcha!) los diálogos consensuales y las resoluciones dialécticas? ¿en evitar que la única relación entre el animal y el hombre, el cuerpo y el espíritu, lo mismo y lo otro esté hecha de violencia y de aplastamiento? (el aplastamiento no falta en RANXEROX; el más emblemático es con seguridad el de la página 22 en el que Ranxy despanzurra con su pie un monito perteneciente a una mujer invitada a la fiesta de Enogábalo).

Pero está claro que por razones ciertamente muy complejas (la posición por ocupar en la economía y la pornografía dentro del mercado del cómic para adultos –especialmente en Francia...–) Liberatore y Tamburini quieren mantener a Ranxy en su estado de regresión psicótica y dentro de un medio sociológico y arquitecturalmente destartalado.

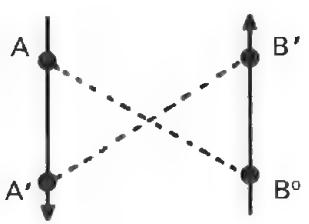
Los autores no son los de una reconciliación del dos en tres para constituir uno. ¿Son entonces, a pesar de su ficción del futuro, resuel-

tamente actuales, es decir "post-modernos", en la medida en la que no creen ya en "meta-relatos" (narraciones que reenvían a la Religión, el Humanismo, el Progreso, Dios, el Hombre, la Ciencia... y otros mensajes y trascendencias) y mantienen con fuerza las simetrías incongruentes de la "X" en las que lo otro no equivale nunca a lo mismo?

Si el hombre sabio es quien "dice todo acerca de sus pretensiones de unir los discursos en una pareja o en un proceso de emparejamiento declarado superior (el diálogo en Platón, la dialéctica en Aristóteles), cuando cree refutar el arte de las antilogías por el argumento de que es necesario, si se quiere concluir, disponer de una medida común para aplicarla a las razones por y a las razones contra y de un juez para definirla y aplicarla" si el hombre sabio es éste, entonces RANXEROX se le escapa; como se le escapa la psicosis en la que se mantiene; como se le escapa la psicosis de la "post-modernidad" (5).

¿Esta post-modernidad no estará acaso marcada por un retorno del pensamiento sofístico para el cual "a todo discurso debe oponérsele otro rigurosamente paralelo pero yendo hacia la conclusión contraria" (6) y cuya técnica consiste en "el arte de manejar bien estos discursos dobles ('dissoi logoi')"?

La figura que a continuación presento muestra bien, creo yo, que la psicosis, la sofística y por lo tanto –si se ha tenido a bien seguir mi argumentación– también la "post-modernidad" están determinadas por el dispositivo en quiasma del que la letra "X" representa el cruce. Efectivamente, si lo que hemos dicho de los discursos sofísticos es exacto, estas se cruzan y su simetría es incongruente: son ciertamente paralelos pero van en sentido contrario. Ninguna síntesis de las paradojas y de las antilogías puede establecerse: el pensamiento sofístico, al igual que el pensamiento "post-moderno", al igual que la psicosis resultan di-similadores (insisto en el prefijo que marca la dualidad, la di-visión y la di-sociación) y rechazan las posturas asimiladoras. Desde este punto de vista, RANXEROX es el ejemplo evidente del funcionamiento disimilador.




"Mi sueño es morir junto a ella en un accidente de coche y tener un orgasmo en el momento del choque" dice Timothy en la página 6; "basta con que os masacréis al máximo" enuncia Enogábalo en la página 24; "Timothy murió feliz" piensa Ranxerox en la página 31. Se deduce claramente de todas estas afirmaciones redobladas y redupli-

cadas, revueltas sobre sí mismas, la función de la pulsión de muerte que desata el pensamiento en el torbellino de las tautologías y de las paralogías.

¿Cómo morir dos veces y saberlo?
¿Cómo morir dos veces y juntos y saberlo?
¿Cómo morir dos veces y juntos y al mismo tiempo y saberlo?
¿Cómo saber que ha muerto feliz?
¿Cómo puede él saberlo?
¿Quién sabe?

Digo, para terminar, que si todo RANXEROX es una cuestión de conciencia es porque pone la conciencia en cuestión.

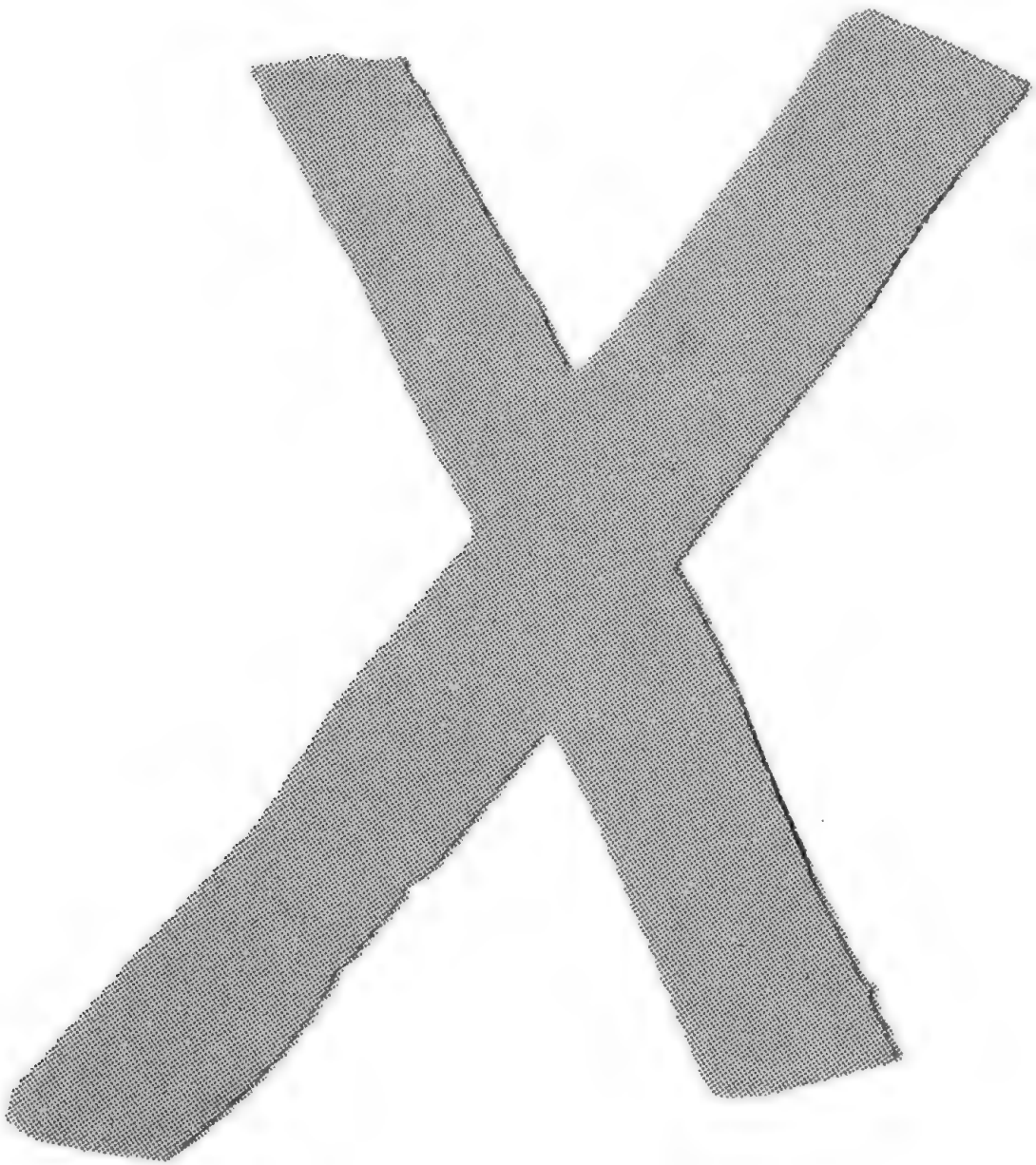
La "X" de RANX traza una cruz sobre todas las cruces de la reconciliación y de la buena conciencia ecuménica, sean rojas estas cruces (páginas 7) o sean latinas (página 31).

¿RANXEROX se queda sin valor(es) únicamente porque es tan sólo el huérfano de un aparato lógico informatizado? ¿tan sólo el producto de una sociedad tecnificada y binarizada?

¿RANXEROX combina, sin final ni redención, los fragmentos de nuestra historia occidental a la deriva únicamente porque el "post-modernismo" sería la entrada en psicosis de la sociedad entera y el cómic la huella cotidiana de esta trayectoria histórica?

**NOTAS**

1. Todo este artículo está consagrado al estudio del álbum número 2 de RANXEROX, realizado por LIBERATORE y TAMBURINI, editado por Albin Michel (1983) y publicado en *L'Echo des Savanes* y, más concretamente, al estudio del episodio "Feliz cumpleaños, Lubna".
   *Subnota del traductor:* Para citas y referencias de páginas se ha tenido en cuenta la publicación española de este álbum por Ediciones La Cúpula (1984).
2. J. F. Lyotard: *Les Transformateurs Duchamp,* Ed. Galilée 1977, p. 51.
3. Soy ayudante en la Universidad de Paris I (Panthéon-Sorbonne): U.E.R. "Arts Plastiques et Sciencies de l'Art" y me ocupo concretamente –en el nivel de licenciatura– de una asignatura titulada: "Práctica y análisis del cómic".
4. Ver a propósito de esto la obra de J. Bergeret en las ediciones Masson (1979 - 3ª edición): *Abrégé de Psychologie Pathologique –théorie et clinique* y concretamente la nota número 1 de la página 162.
5. Ver J. F. Lyotard, op. cit., p. 48.
6. Ver J. F. Lyotard, op. cit., p. 48.
7. Ver J. F. Lyotard, op. cit., p. 48.



## INDICE

*Introducción*, por Antonio Altarriba ..... 5

*La sociología del nuevo cómic*, por Antonio Remesar ..... 8

*... Y el cómic, ¿qué dice?*, por Joan-Josep TP. Bigart ..... 26

*La crítica de cómic. Intento de examen de conciencia*, por Antonio Altarriba ..... 34

*Llenos y desligados: La tira diezmada*, por Christian-Marie Pons . 58

*Juan el Inocente*, por Christian-Marie Pons ..... 70

*Un guionista, ¿eso qué es?*, por Alfonso López; con la colaboración de Antonio Remesar, Andreu Martín, Felipe Hernández Cava y Miguel Angel Nieto ..... 86

*Guiones y guionistas*, por Felipe Hernández Cava ..... 100

*Los tebeos en España durante los años 60*, por Joan Navarro ... 112

*Acercamiento a la historieta francesa de los años 60. Trayectorias femeninas*, por Mercedes Fernández Menéndez ..... 122

*¿Quién dijo renovación?*, por Gérard Zureddu ..... 144

*"Ranxerox" o la "x" de "Ranx"*, por Jacques Cohen ..... 160

*Dioptrías para impertinentes,* Antonio Altarriba

*Características del relato en el cómic,* Antonio Altarriba

*Lo inverosímil en la historieta del año 68 francés,* Mercedes Fernández Menéndez

*Los cómics: La tentación del coleccionismo,* Antonio Lara

*La escuela de la línea clara (Hergé no ha muerto),* Joan Navarro

*El cómic marginal,* Onliyú

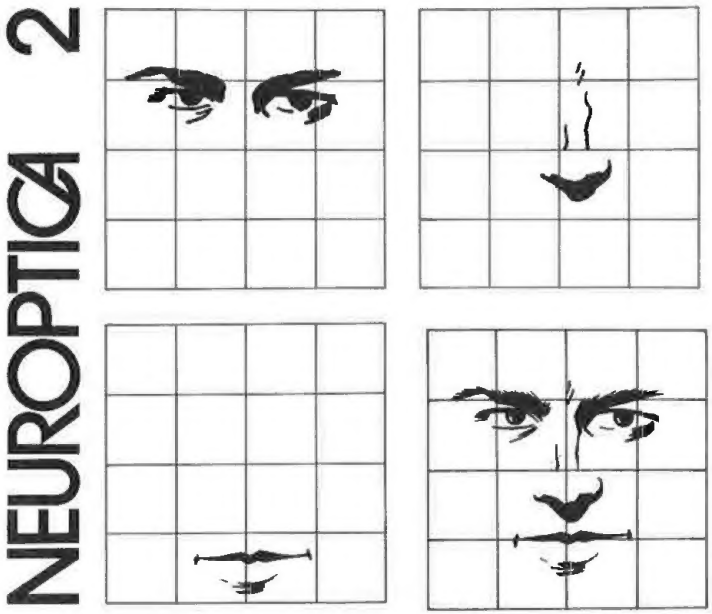
*Cómic y cine de animación,* Manuel Palacio y Emilio de la Rosa

*La única vanguardia buena es la vanguardia muerta,* Ludolfo Paramio

*Cómic y ciencias sociales,* A. Remesar

*Mickey, el más popular y venerado ratón que la fantasía ha creado,* Faustino Rodríguez Arbesu

## ESTUDIOS SOBRE EL COMIC




*Hergé, Tintin, la línea clara y la escuela de Bruselas,* Salvador Vázquez de Parga

*La función de los personajes secundarios: el capitán Haddock,* Manuel Muñoz Zielinski

*La intrincada intriga de las joyas intrínsecas o la casta-flor des-hojada,* Antonio Altarriba

*Al encuentro de Tintin,* Jean-Claude Faur

*Un encargo comprometido,* F. Fernández

*La particular odisea de Little Nemo,* A. Remesar

*Lo que Hugo otorga cuando Maltese calla,* Antoine Roux

*Yo estudié imaginación en Scotland Yard,* Josep M. Beá

*La guerra de 1914-18 vista por Tardi,* André Simon

*Narratividad de texto e imagen en la literatura dibujada. "La mano": materiales para una historia de los años 50,* Iván Tubau

*El CEDOCI. Centro de Estudios y de Documentación sobre la Imagen en la Biblioteca Municipal de Marsella,* Jean-Claude Faur

*Bibliografía sobre cómic,* Antonio Altarriba

DIPUTACION PROVINCIAL DE ZARAGOZA

EXCMO. AYUNTAMIENTO
DE ZARAGOZA
SERVICIO DE PUBLICACIONES